

СТРАНА ИГР

ТЕМА НОМЕРА

Metroid Prime 3: Corruption

КЛАВИАТУРУ И МЫШЬ –
НА СВАЛКУ ИСТОРИИ?

The Legend of Zelda:
Phantom Hourglass

ХИТ!

Stranglehold

ОБЗОР

Кодекс
войны

ОБЗОР

19#244

ОКТЯБРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

 4607157100056 07019

А также:

Brothers in Arms: Hell's Highway
 Medieval II: Total War Kingdoms
 Call of Duty 4: Modern Warfare
 Resident Evil 4: Wii Edition
 Guild Wars: Eye of the North
 Ninja Gaiden Sigma
 Heavenly Sword
 Turok
 Rage



Акелла

RPG

Трудно быть Богом



РЕКЛАМА



СИБУР

КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Более 100 видов оружия и брони

www.akella.com



ЖИТЬ ZONA

М.Видео

Наследие!

© 2001 ООО "Акелла"
Все негосударственные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Использование информации преследует
цель поддержки (495) 363-4612. Е-mail: support@akella.com. Игры с доставкой именами официальны
и отменены: Москва: 1495363-4614, пабликдистрибуторы: Санкт-Петербург: 812252-4948, московскийдистрибутор.ru
Ростов-на-Дону: 8833295-7942, akella@list.ru; Новосибирск: 833222-7464, akella@nifka.com
Екатеринбург: (343)297-3442, akella@ydb.ru

Представитель на Украине: "Музыка-Интер", music-inter@list.ru
Филиал ООО "Платин Надуватель" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефон (812) 292-49-49



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ОКТЯБРЬ
#19(244)
2007

Всем привет!

Сразу после сдачи этого номера команда «СИ» отправилась на выставку Tokyo Game Show, фотопортаж с которой вы увидите через две недели. А еще через две – подробный аналитический материал, интервью, видеорепортаж и заметки о геймерской жизни в Токио. Многие новые читатели «СИ» задают вопросы о том, почему в журнале так много внимания уделяется Японии. Секрет очень прост. Долгое время центр приятия всех решений в индустрии компьютерных и видеоигр находился в Стране восходящего солнца. Даже знакомая с детства «Денди» (в которую «играют все») – это китайская подделка под приставку NES компании Nintendo. Конечно, в Японии практически не делают и не делали игры для IBM-совместимого PC, но компьютерные игры – это только десять процентов индустрии. А девяносто – видеоигры, то бишь игры для приставок. Мы отдаляем себе отчет в том, что в России (пока) дела обстоят ровно наоборот, но для нашего журнала это почти ничего не меняет. Игры-то у нас в магазинах доступны те же, что и на Западе, и выбор «приставочных» – в несколько раз больше, чем «писищих». Мы советуем лучшие развлечения – вы можете их пойти и купить, если пожелаете. Так вот, из этих «приставочных» львиюю долю по-прежнему производят в Японии. Конечно, с появлением Microsoft и консолей семейства Xbox ситуация несколько изменилась в пользу западных разработчиков, но позиции японцев все еще очень сильны. Не зря та же Microsoft каждый год ездит на поклон на Tokyo Game Show, пытаясь заручиться поддержкой тамошних издателей. С переменным успехом. Вам нравятся Tekken и Metal Gear Solid, Gran Turismo и Final Fantasy? Ни одна игра, которую делают в Японии, не может избежнуть влияния современной японской массовой культуры. Именно поэтому нам так важны рубрика «Банзай» и репортажи с фестивалей поклонников анимационных фильмов, вроде Wonderfest. Чтобы понять Nintendo и Sony, Square Enix и Konami, Хидео Кодзиму и Сигеру Миямото, нужно заглянуть Японии в душу. И сделать это можно вместе с журналом «Страна Игр».

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун wren@gameland.ru
Александр Трифонов oper1@gameland.ru
Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru
Артем Шорохов cg@gameland.ru
Игорь Сонин sonin@gameland.ru
Вера Серпова serpova@gameland.ru
Георгий Бабаян babayan.g@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru
Антон Большаков bolshakov@gameland.ru
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru
Александр Глаголев glagol@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
редактор
выпускающий редактор
редактор рубрики «Онлайн»
редактор рубрики «Железо»
лит.редактор/корректор
литературный редактор

DVD

Семен Чириков chirikov@gameland.ru
Александр Устинов hh@gameland.ru
Денис Никишин spaceman@gameland.ru
Юрий Пашолок disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор DVD-видео
монтажер
редактор

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru
Олеся Дмитриева dmitrieva.o@gameland.ru
Динара Шаймурданова shaimardanova@gameland.ru
Сергей Цилорик td@gameland.ru

арт-директор
дизайнер
верстальщик
бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина levoshina@gameland.ru
Телефон:

координатор игровой группы
(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru

руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru
Ольга Басова olga@gameland.ru
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru
Ольга Емельянцева olgaem@gameland.ru
Оксана Алексина alekhina@gameland.ru
Александр Белов belov@gameland.ru
Максим Соболев sobolev@gameland.ru
Марья Алексеева alekseeva@gameland.ru

директор по рекламе
руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое распространение
подписка
региональное розничное
распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова nahalova@gameland.ru

менеджер отдела по работе
с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» dmitri@gameland.ru
Дмитрий Агарунов shostak@gameland.ru
Давид Шостак romanovskiy@gameland.ru
Паша Романовский stepanovn@gameland.ru
Михаил Степанов migurev@gameland.ru
Моше Гуревич plushev@gameland.ru
Дмитрий Плющев ladyzhenskiy@gameland.ru
Дмитрий Ладыженский dmitriy.donskoy@gameland.ru

учредитель и издатель
генеральный директор
управляющий директор
директор по развитию
директор по персоналу
финансовый директор
руководитель игровой группы
редакционный директор
основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev pluschev@gameland.ru
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

publisher
director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игра»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629
Типография: ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игра» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



В НОМЕРЕ

Тот факт, что Самус не единока, найдет отражение не только в восприятии игры, но и в самом геймплее: стандартное для «Прайма» исследование игрового мира перемежается заданиями, которым самое место в каком-нибудь Halo. Сбросить гигантскую термоядерную бомбу на Левиафан – вместе с собой, спасиесь в последнюю секунду? Сражаться бок о бок с солдатами Федерации, защищая их от смертоносных атак космических пиратов? Подобные события в новинку для сериала.



20

Metroid Prime 3: Corruption

БЛОНДИНКИ СПАСУТ МИР

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN



КАМЕНЬ!
НОЖНИЦЫ!!!
БУМАГА!!!
...ПУЛЬТ?

48

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS



112

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: STRANGLEHOLD И «КОДЕКС ВОЙНЫ»
НАКЛЕЙКА: THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



НОВОСТИ

Naruto на консолях Sony	10
Guilty Gear – трехмерный экшн	11
Medal of Honor Heroes 2 – на Wii и PSP	12
Game Convention Asia – 70 тыс. посетителей	14
Wii – лидер консольных войн	15
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	18

ТЕМА НОМЕРА

Metroid Prime 3: Corruption	20
-----------------------------	----

Игры в разработке

ХИТ?	
Brothers in Arms: Hell's Highway	28
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	34

ДЕМОТЕСТ

Call of Duty 4: Modern Warfare	40
--------------------------------	----

В РАЗРАБОТКЕ

Turok	44
Fire Emblem: Radiant Dawn	48
Contra	50
The Sims 2: Castaway	52
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	53
Necrovision	54
Space Siege	55
Rage	56

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	58
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ	
Хит-пара: редакции	70
Слово команды	71

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One flew over Wren's nest	74
Страна вечного лета	76

СПЕЦ

Outsource, часть 1	78
--------------------	----

РЕПОРТАЖ

Games Convention, часть 2	84
Турнир по Guitar Hero	88

Обзоры игр

ХИТ!	
Stranglehold	92
Кросс-обзор	97

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	Edifier	57
Dina Victoria	3 обл.	«Акелла»	5, 9, 11, 13, 15
Мегафон	4 обл.	«Уку»	91
МТС	7	«Л»	59, 61, 63, 65, 67, 69
Asus	25	«Руссбйт-М»	75, 103, 109
HP	27, 33		
Elko	37	Netland	167
Blade	89	Gamepost	117, 121, 159

OUTSOURCE, ЧАСТЬ 1

СПЕЦ

ВНЕШТАТНЫЕ СОТРУДНИКИ КРУПНЕЙШИХ МИРОВЫХ СТУДИЙ.



78

AMUSEMENT MACHINE SHOW

РЕПОРТАЖ

ЭТИ СТРАННЫЕ-СТРАННЫЕ ЯПОНЦЫ И ИХ ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ.



126

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ

КРОСС-ФОРМАТ

COWABUNGA!



170



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

ХИТ!?

ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА БЕЗБРЕЖНЫХ ПРОСТОРАХ ДВУХЭКРАНЬЯ.



34

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

ХИТ!?

FIND, FIX, FLANK & FINISH



28

HEAVENLY SWORD

ХИТ!?

НИКТО НЕ ЗАБЫТ, НИЧТО НЕ ЗАБЫТО. НАРИКО УБЬЕТ ВСЕХ!



104

PC

The Ship 2	10
Clive Barker's Jerico	11
THEY	12
Brothers in Arms: Hell's Highway	28
Call of Duty 4: Modern Warfare	40
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	53
Rage	54
Space Siege	55
Rage	56
Oniblade	68
Stranglehold	92
Кодекс войны	98
Guild Wars: Eye of the North	110
Medieval II: Total War Kingdoms	112
Overlord	124
Scratches Director's Cup	124
Особенности национального развода	124
Call for Heroes: Pompolik Wars	125
Freak Out Extreme Freeride	125
Rollercoaster Tycoon 3	125
Omikron: The Nomad Soul	156
Myst	157
Black & White	158
The Devil Inside	158

The Sims 2: Castaway	34
Clive Barker's Jerico	111
Jeanne D'Arc	114
Crazy Taxi: Fare Wars	123

PS3

Ferrari Challenge	10
Clive Barker's Jerico	11
THEY	12
Brothers in Arms: Hell's Highway	28
Call of Duty 4: Modern Warfare	40
Turok	44
Rage	56
The Last Remnant	64
Stranglehold	92
Heavenly Sword	100
Ninja Gaiden Sigma	118

Wii

Ferrari Challenge	10
Medal of Honor Heroes	12
Metroid Prime 3: Corruption	20
Fire Emblem: Radiant Dawn	48
The Sims 2: Castaway	52
Resident Evil 4: Wii Edition	122

XBOX 360

The Ship 2	10
Clive Barker's Jerico	11
Cuilty Gear 2 Overture	11
THEY	12
Brothers in Arms: Hell's Highway	28
Call of Duty 4: Modern Warfare	40
Turok	44
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	53
Rage	56
Infinite Undiscovery	60
Ninja Gaiden 2	62
The Last Remnant	64
Viva Pinata Party Animals	66
Stranglehold	92

PS2

The Sims 2: Castaway	52
----------------------	----

DS

Ferrari Challenge	10
Eco Creatures: Save the Forest	12
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	34
Contra 4	50
The Sims 2: Castaway	52
Izuna: Legend of the Unemployed Ninja	120

PSP

Ferrari Challenge	10
Medal of Honor Heroes	12

STRANGLEHOLD

ХИТ!?

ИНСПЕКТОР ТЕКИЛА НАСТОЛЬКО КРУТ, ЧТО ДАЖЕ КАКТУСОВУЮ ВОДКУ НАЗВАЛИ В ЕГО ЧЕСТЬ.



92

ACTION

Акелла

Знакомьтесь, Лоренс Блэртон.
 Жестокий и извращенный от природы, этот пират опасен как никогда:
 украдено его главное сокровище – любовь жаждет мести.
 Отрубите крьжевую руку, что посмела ей коснуться, и пусть все Карибы учатся цене Вашей мести.
 Масштабное дополнение к игре «Корсары 3» – сюда кровь в мире знакомых приключений.

Корсары III

Сундук Мертвеца



Пират не лишний – новый герой и новая история
 Свежая порция приключений для знакомых персонажей
 Две второстепенные сюжетные линии за торговцев и пиратов
 Ещё более опасные и жестокие противники
 Набор побочных квестов



10 новых локаций в Карибском архипелаге
 Реалистичный суточный цикл
 Правдоподобные погодные эффекты
 Переработанная боевая система

1C
ФИРМА «1С»

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и иллюстративные права на территории России, СНГ и стран Балтии
 © 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. Несанкционированное копирование строго запрещено.



РЕКЛАМА

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардовыми оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денги»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freerplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

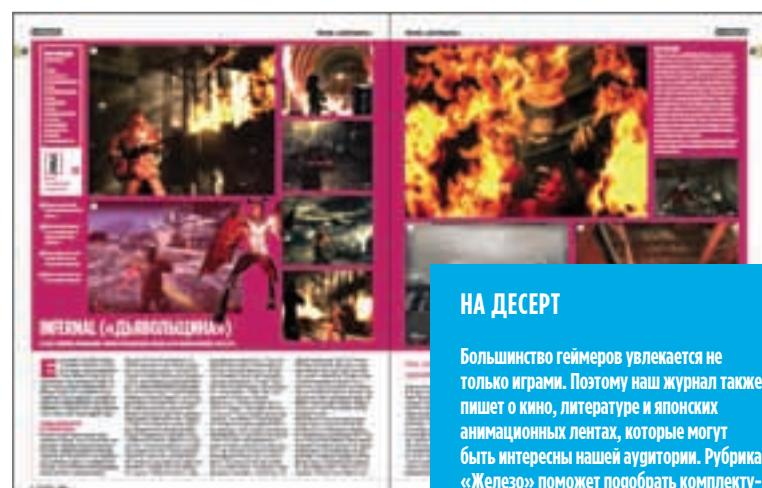
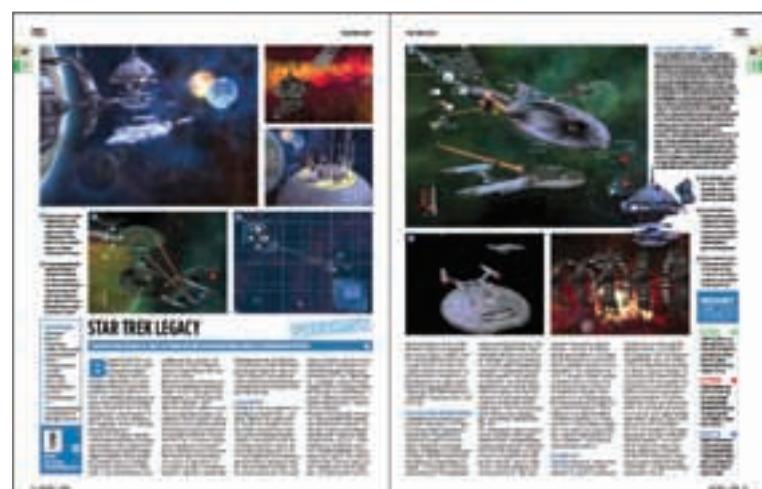
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	

1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - DS



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.





Интернет там, где ты захочешь

Тариф Онлайнер

Стоимость 1 Мбайта GPRS-Интернет от 2,35 руб.

www.mts.ru

В пределах зоны покрытия GPRS/EDGE сети МТС. Зону покрытия GPRS/EDGE сети МТС уточняйте в контактном центре МТС по телефону 0890 (с мобильного телефона МТС звонки бесплатные) или в салонах-магазинах МТС. Цена указана в рублях с учетом налогов и действительна при подключенной услуге Ночной Интернет для абонентов г. Москвы и Московской области при нахождении на территории г. Москвы и Московской области.





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Сицеро» Боднар (cicero@k66.ru); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

В середине сентября в Москве прошла вторая по счету выставка электронных развлечений GAMEX, репортаж о которой читайте в следующем номере. А внимание мировой общественности, между тем, привлечено к грядущей Tokyo Game Show. По слухам, именно там Sony анонсирует 40-гигабайтную модель PlayStation 3 за \$399 и объявит о снижении цены 80-гигабайтной версии до \$499, а PlayStation 2 – и вовсе до \$99. Microsoft устроила целую пресс-конференцию за неделю до выставки, рассказав об играх, которые покажет в Токио. Неудивительно, что самые большие надежды компания возлагает на JRPG, ведь это единственный жанр, способный привлечь внимание японцев к Xbox 360. Никаких громких анонсов (не считая Ninja Gaiden II), впрочем, не прозвучало: Square Enix готовит Last Remnant и Infinite Undiscovery, а Хиронобу Сакагути со своей студией Mistwalker – Lost Odyssey.

Между тем недавняя уценка консоли на \$50 дала о себе знать – продажи в конце августа возросли на целых 260%. Что касается Nintendo, старший вице-президент Nintendo of America по маркетингу Джордж Харрисон официально объявил о том, что в конце декабря он покинет компанию. А Wii стала самой быстропродающейся приставкой в истории Великобритании – на преодоление миллионного рубежа ей понадобилось всего 38 недель (у PlayStation 2, например, ушло 50 недель). Возвращаясь к Sony, президент игрового подразделения SonyEricsson подтвердил слухи о разработке телефона с расширенными игровыми функциями под брендом PlayStation и сказал ожидать его появления в продаже к Рождеству. Будем надеяться, он не повторит печальную судьбу N-Gage от Nokia. Благо, у SonyEricsson уже имеется опыт выпуска телефонов под брендами Walkman и Cybershot.



Акелла

РЕКЛАМА

PVP-Порви Всех Пополам!

FURY



Fury is copyright 2007 Aurum Games Pty Ltd. All rights reserved. "Aurum", the Aurum logo, "Fury", and the Fury logo are trademarks or registered trademarks of Aurum Holdings Pty Ltd. All other trademarks are properties of their respective owners and are used with permission. Distributed by Codemasters. All rights reserved. For more information, see <http://www.unleashthefury.com>

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские и смежные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нарушение изложенных выше правил преследуется.
Тел. поддержки: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой: www.udar.com.ru



Акелла
onLine



ХИТ ZONA

М.Видео

Розничная продажа в магазинах:
фирмы "Союз", "М.Видео",
"Хит", "ZONA" и "Мастерские".

Настройка и
установка

www.akella-online.ru

Санкт-Петербург: (812) 252-49-45, akellapetersburg@akella.com
Новосибирск: (383) 227-74-64, akellanovosibirsk@akella.com; Екатеринбург: (343) 297-34-62, akellayek@akella.com

Представитель на Украине: "Мультигейм" - www.multigame.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Токарева, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ НА НОВЫЙ ЛАД



OUTERLIGHT АНОНСИРОВАЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ THE SHIP.

От традиционных детективов про убийства в закрытой комнатах The Ship для PC, созданная команда энтузиастов из Outerlight на движке Source, отличается тем, что в ней не требуется расследовать преступление. И в одиночной, и в сетевой кампании оказывается на океанском лайнере и вам выдают цель – одного из соперников, которого нужно убить. Причем подручными средствами, да еще и незаметно для других игроков и NPC. И, разумеется, вас уже тоже кому-то «заказали», так что, охотясь на других, следует и о собственной безопасности не забывать. Как сообщили в Outerlight, продолжение не за горами, для него найден некий «большой изобретатель», а выйдет оно на PC и Xbox 360. Кстати, игра точно не будет называться The Ship 2.

ТЕККЕН ПРОРЫВАЕТСЯ В ОНЛАЙН

ЦЕНА ВОПРОСА – \$9.99.

Virtua Fighter для PS3, в отличие от версии для Xbox 360, не получила сетевого режима, но у Sony нашлись свои козыри. Уже в конце августа американцы смогли скачать дополнение к Tekken 5: Dark Resurrection, которое добавляет в игру поддержку онлайновых боев. Владельцы PS3 получили четыре сетевых режима игры и два одиночных: Practice mode и Survival mode. Так же игроки могут наблюдать за чужими битвами и общаться в голосовом чате. Никаких сведений о выходе в других регионах пока нет.



HAZE ВЫХОДИТ ТОЛЬКО НА PS3



SONY УМЕЕТ НЕ ТОЛЬКО ТЕРЯТЬ, НО И СОБИРАТЬ.

Шутер от первого лица Haze планировался как мультиплатформенный проект для PS3, Xbox 360 и PC. В мае же Ubisoft объявила консоль от Sony «ведущей платформой». А в августе и вовсе отложила две другие версии до лучших времен, но заверила, что Haze для «черной хлебницы» появится на приставках в ноябре. Представители Ubisoft осторожно замечают, что «проект не является эксклюзивом ни для одной платформы». То есть Haze может появиться и на PC, и на Xbox 360, и даже на DS. А может и не появиться.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Mass Effect, RPG от Bioware для Xbox 360, выйдет в США 20 ноября. Европейцы же начнут бороздить космические просторы 23 ноября.

Анонсирована EA Sports GameShow – бесплатная для скачивания игра, которая станет, по сути, сетевой викториной с вопросами разной сложности. Проект выйдет на PC в США этой осенью.

Продолжение F.E.A.R. для PC, PS3 и Xbox 360 наконец обзавелось названием – Project Origin.



Бруно Сенна готовится к гонке на мероприятии в честь Ferrari Challenge.

МЕЧТА АВТОЛЮБИТЕЛЯ

СОЮЗ ФЕРРАРИ, SONY И NINTENDO.

Безбашенная телохранительница Го-Го из тарантиновского «Убить Билла» давала предельно краткую характеристику Ferrari: «Итальянский мусор». Но мы-то с вами помним, что у Го-Го своеобразный взгляд на жизнь, так что не будем соглашаться с такими резкими суждениями. Успешься за руль легендарных автомобилей, пусть и виртуальных, нам удастся уже 23 ноября, когда в продажу поступит игра Ferrari Challenge в версиях для PS3, DS, Wii и PSP. Изначально в ней будут представлены 30 машин и 13 трасс, но разработчики рассчитывают с помощью онлайновых апдейтов дополнить «гараж» всеми моделями, которые компания выпустила с 1947 года, а также расширить список достопримечательностей. Правда, скорее всего, не бесплатно. Зато это будет первый проект о Феррари, где на боках автомобилей будут оставаться вмятины, а с бортов – обдираться краска, хотя это никак не повлияет на геймплей. Консультирует разработчиков Бруно Сенна (Bruno Senna), водитель Формулы 2, так что стоит ждать правдоподобного и индивидуального для разных моделей поведения на дороге. Вместе с тем, нам обещают не превращать игру в тренажер сдачи экзаменов ГИБДД, а сделать ее с помощью гибких настроек сложности понятной для простых смертных, не увлекающихся вождением. Также нас ждут сетевой режим и карточная игра.

NARUTO НА КОНСОЛЯХ ОТ SONY

БОЛЬШИХ И МАЛЫХ.

После головокружительного успеха манги и аниме-сериала приключения Наруто Узумаки стали международной сенсацией, – уверяет Макото Иваи, исполнительный вице-президент американского отделения Namco Bandai. А популярные аниме-сериалы непременно обзаводятся игрой «по мотивам», и даже не одной, как в случае с Naruto. Вот только на PSP за пределами Японии до недавних пор не было ни одного проекта о ниндзя из деревни Коноха. Положение исправил файтинг Naruto: Ultimate Ninja Heroes, который уже появился в США; 19 октября он доберется и до Европы. Игрок составляет команду из трех бой-

цов, которые в зависимости от напарников получают разные навыки. А это значит, что выбору кадров стоит уделить пристальное внимание. Когда всплынете в одиночном режиме, милости просим сразиться с друзьями в мультиплееере.

Naruto: Uzumaki Chronicles 2 – еще одна игра с Наруто и Ко в главных ролях. Этот эшн от третьего лица для не желающей отправляться на покой PS2 вышел в Японии еще в конце прошлого года, но в Штатах объявился лишь в сентябре 2007. В любом случае, критики игру не жалуют, так что неизвестно, увидим ли мы ее на европейском рынке.



Blazing Angels 2: Secret Missions WWII

АНГЕЛЫ СМЕРТИ 2

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ



РЕКЛАМА

«ИЕРИХОН» КЛАЙВА БАРКЕРА

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ РАБОТЫ С МАСТЕРОМ УЖАСА.

Командный шутер Clive Barker's Jericho (PC, PS3, Xbox 360) увидит свет уже в двадцатых числах октября. Игроу примеряется на себя роль бойцов подразделения Black Ops, которое борется с паранормальными явлениями и разномастной нечистью (прямо как F.E.A.R.). Первая скрипка в команде разработчиков – писатель, режиссер, фотограф, живописец и просто умница Клайв Баркер. О работе со знаменитым фантомом рассказал ведущий дизайнер проекта Джо Фолк (Joe Falke). Оказывается, Баркер взял на себя роль не только сценариста, но и режиссера Jericho. И Клайв «хочет, чтобы она была больше похожа на фильм, чем на игру». Баркер уделяет большое внимание кинематографичности, уверяя, что 50% страха создает звук, а видеоряд и события – только по 25%. Как настоящий фильм ужасов, Jericho наводит панику одними только плачами и шорохами. Фолк считает, что по манере пугать Jericho больше всего похожа на BioShock: нагнетание страха в обеих играх будет ключевым приемом. Ведь все знают – ничто не пугает так, как неизвестность. Кроме того, Фолк говорит, что MercurySteam создает динамичный, скользкий командный шутер, что нехарактерно для жанра.

ПРОЩАЙ, ДВУХМЕРНЫЙ GUILTY GEAR!

ЭКШН ВМЕСТО ФАЙТИНГА.

Случилось невероятное: сериал Guilty Gear вот-вот пополнится новой игрой, которая не представляет собой улучшенную и дополненную новыми персонажами да аренами версию Guilty Gear X. Продюсер и создатель знаменитого файтинга, Дайске Исиватари, заявил, что экшн Guilty Gear 2 Overture для Xbox 360 станет истинным продолжением первой Guilty Gear. Справовая графика уступила место трехмерной, а герои превратились в полководцев: теперь им предстоит не только са- молично драться с вражескими ордами, но и командовать отрядами так называемых «слуг» (Servants). Насколько сильно геймплей напомнит о Dynasty Warriors или Samurai Warriors, в Ark System Works умалчивают, хотя известно, что игра уже на 80% готова. События в ней разворачиваются через несколько лет после битвы против Гира по имени Джастис: Сол Бэдгай сменил костюм, а Кай Киске возмужал и продвинулся по карьерной лестнице: единолично правит государством Икурией. Впрочем, один из новых персонажей, Син, как две капли воды походит на отважного предводителя ордена Сэйкисидан в молодости. Разве что понахальней и дерется флагом из джинсы. Когда Guilty Gear 2 Overture появится на прилавках, пока не сообщается.



- ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРОТОТИПЫ РЕАКТИВНЫХ САМОЛЁТОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
- СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ РЕЙХА
- СЮЖЕТ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ИСТОРИЮ
- НОВАЯ СИСТЕМА «ПРЕСТИЖА» – ЗА ВОЗДУШНЫЕ ТРЮКИ НАЧИСЛЯЮТСЯ ОЧКИ
- ИЕРАРХИЯ РАНГОВ И ЗВАНИЯ
- НОВЫЕ РЕЖИМЫ МУЛЬТИПЛЕРА
- СВЕРХСОВРЕМЕННАЯ NEXT-BEEN-ГРАФИКА
- АРКАДНАЯ ДИНАМИКА И ТАКТИЧЕСКАЯ ГЛУБИНА



Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII © 2007 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks
of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские и иные права на
материалы России, СНГ и стран Балтии. Несанкционированное копирование и распространение материалов, в том числе с использованием
Онлайн-программ: Москва, 1152463-46-14, наука@akella.ru; Санкт-Петербург, 3931227-24-44, akella@akella.ru
Россия-на-Днепре, 0612290-79-42, akella@akella.ru; Украина, 0981227-24-44, akella@akella.com
Балтия-на-Днепре, 0442117-31-42, akella@akella.ru. Тех. поддержка: (911) 343-4612 в mail support@akella.com
Представительство в Украине: "Мультигейм" - www.mulgim.com.ua, "Феникс DDOO "Тюльпан Интер" -
в Санкт-Петербурге в Центральном офисе магазина Цифровой коллекции "Акелла", Санкт-Петербург,
ул. Маршала Говорова, д.21, телефон: (812) 332-49-65.



ЖИТ-ЗОНА

М.бизнес

Пастр-бизнес!



Акелла

Рекламное представление и подготовка к выходу
Союз, М.бизнес, Акелла и Пастр-бизнес!

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

MERCENARIES 2
ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

ЕСТЬ ЛИ СМЫСЛ ВЫПУСКАТЬ «СЫРЫЕ» ИГРЫ?

Mercenaries 2: World in Flames не появится на прилавках к Рождеству, потому что игра нуждается в доработке. Все, что представители компании говорят о релизе: «Мы можем утверждать, что это произойдет в следующем году». Предположительная дата выхода – апрель 2008.

ИГРЫ RARE,
КОНСОЛИ NINTENDO

У ВАС ТОВАР, У НАС КУПЕЦ.

Крепнет союз Nintendo и Rare. Мы уже писали, что на DS появится Viva Pinata, в начале года на двухэкранке вышла Diddy Kong Racing DS. На вопрос же о ремейке игр серии Banjo представители Rare отвечают многообещающим «Всегда есть шанс». Приведем и другую цитату: «Viva Pinata DS показала, что мы можем создавать ремейки не только принадлежащих Nintendo игр. Так что мы оставим вас гадать, что появится после Viva Pinata DS».



MAJESCO СПАСАЕТ МИР

DS НА СТРАЖЕ ЭКОЛОГИИ.

Загрязнение окружающей среды – тема не новая, но до сих пор злободневная. Вот и Majesco взялась за издание RTS Eco Creatures: Save the Forest для DS, в которой геймер берет на себя роль защитника Лесов Маны и их обитателей. Управление ресурсами, магия, забота о животных, игра по сети и редактор уровней – что еще нужно настоящему гринписовцу? Только дождаться выхода игры – в начале 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Dynasty Warrior 6, анонсированная для PS3 и Xbox 360 летом, выйдет в Японии уже в четвертом квартале этого года. Американцам стоит ждать ее только в 2008, а европейцам – тога же или даже позже.

Представители Realtime Worlds подтвердили, что Crackdown 2 не суждено появиться на свет, во всяком случае, в ближайшем будущем. Сейчас команда работает над ARPG, MMO про котов и бандитов и неким секретным проектом.



MEDAL OF HONOR HEROES 2

ДВЕ РАЗНЫЕ ИГРЫ ПОД ОДНИМ НАЗВАНИЕМ.

Medal of Honor Heroes вышла на PSP в конце 2006 года, к завершению года текущего нам обещают продолжение, причем не только для карманной системы от Sony, но и на сверхпопулярной у разработчиков Wii. Для этой версии авторы создали три режима: классическая кампания, аркада (представляющая те же уровни, по которым персонаж движется уже «по рельсам») и мультилeер на 32 персоны. Сетевой режим, в свою очередь, включает в себя deathmatch, team-deathmatch и capture-the-flag. Управление останется традиционным для Wii-шутеров: «нунчак» отвечает за движение, Wiimote – за прицеливание. Есть место и мелочам, позволяющим лучше проникнуться духом игры: чтобы перезарядить дробовик, надо встремянуть «нунчак»; для выстрела из базуки вы должны поднять Wiimote над плечом. А если вам доведется пересекать минное поле, пульт станет металлоискателем и просигналит о притаившихся снарядах с помощью вибрации и звука из динамика.

Что касается версии для PSP, то нас ждет, в общем-то, та же игра. Вновь нам предложат схему управления по вкусу, сетевой режим для 32 человек и 20 наград за красивые и аккуратные перестрелки. Даже декорации одним только перечислением напоминают о всех играх Medal of Honor разом: пляж, порт, город, деревня, канализации... Кстати, нас, в отличие от прочих MoH-игр, не будут бросать из одного конца Европы в другой – все события разворачиваются в Нормандии, где лейтенант OSS Джон Берг под нашим чутким руководством борется с мировым фашизмом.

ШУТЕР ДОЛЖЕН БЫТЬ С ИЗЮМИНКОЙ!

ВОТ ОНИ, ПУГАЮЩИЕ FPS СОВРЕМЕННОСТИ.

Лондон, 2012 год. В городе проходит серия терактов, да еще и во время Олимпийских Игр. А чуть позже на Землю вторгаются роботы-пришельцы, которыми управляют жуткие и не очень-то симпатичные привидения Фантомы. Завязка THEY, FPS для PC, Xbox 360 и PS3 настраивает на скептический лад, но поляки из Metropolis, занимающиеся разработкой, уверяют, что создают историю, полную тайн и загадок. Как бы там ни было, THEY следует моде и не может обойтись без за-

игрываний со светотенью и физикой. Движок собственного изготовления NextNitrous engine – повод для гордости создателей. Что характерно, громить декорации стоит не только ради зрелищных сцен разрушения: так удастся отыскать путь покорче или секреты. Эти бонусы пойдут на благое дело – совершенствование оружия, из которого после настройки можно слепить что угодно (хоть винтовку-гранатомет, хоть замораживающий пистолет). Дата выхода не объявлена.

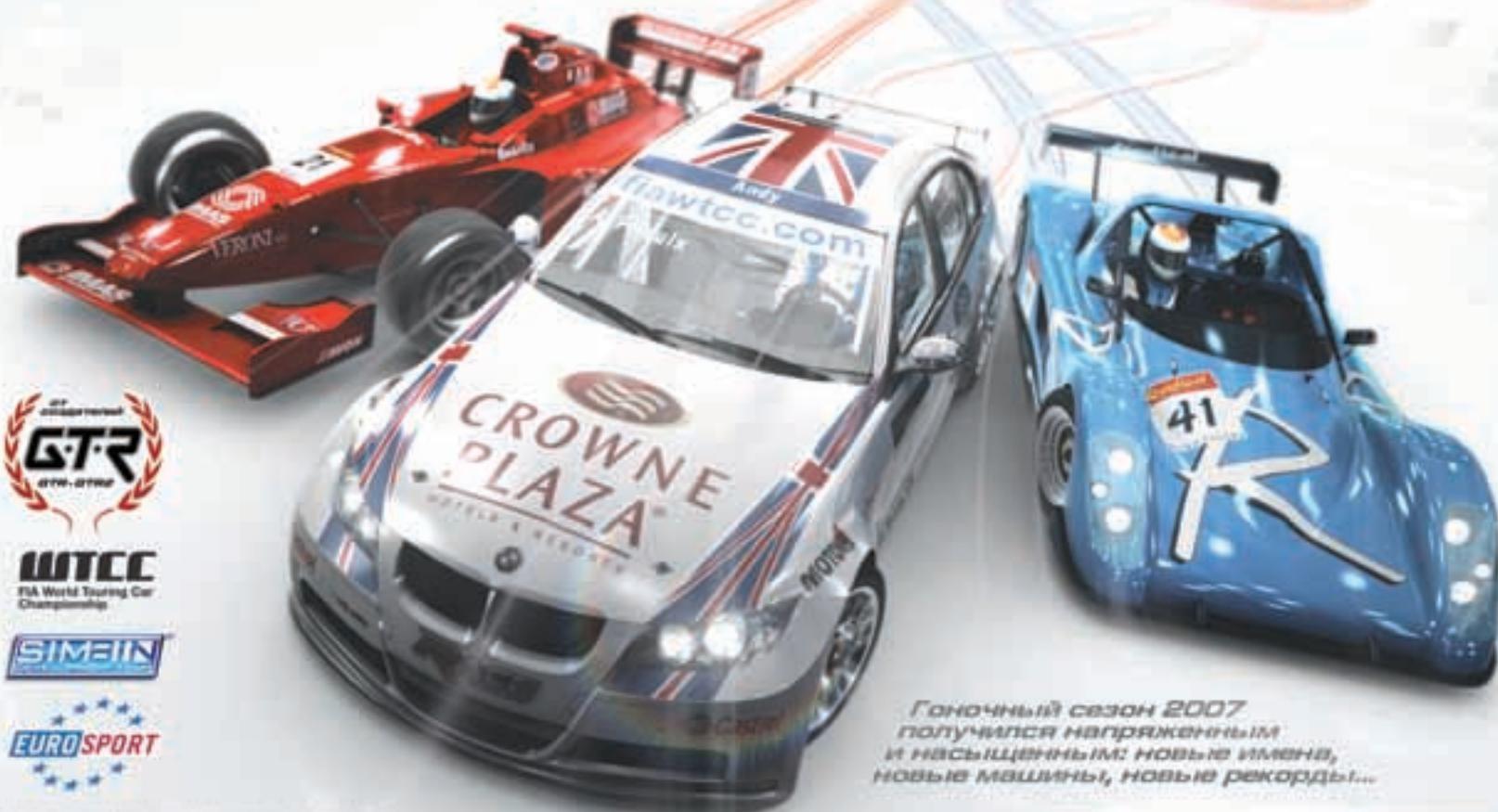


Реалистичные Автомобили · Реальные Трассы · Реальные Гонки

RACE OF

Чемпионат WTCC

Симулятор



WTCC
FIA World Touring Car
Championship

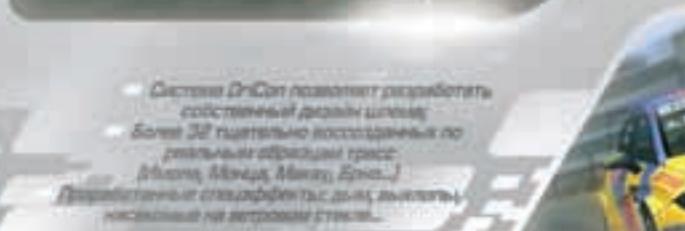
SIMBIN

EUROSPORT

Гоночный сезон 2007
получился напряженным
и насыщенным: новые имена,
новые машины, новые рекорды...

Свыше 300 автомобилей
в разных классах: BT, Formula
BMW, Formula 3, Radical...

Эффективные лицензионные
чартеры
Гран-при симулятор гонки
Online World Champion
Натурально-линейная
анимация



Продолжение легендарной RACE

— The WTCC Game

Невероятный автосимулятор со

лицензией FIA WTCC

(World Touring Car Championship)

Натурально-линейный игровой

анимационный движок

и множество трасс

— Подробная модель поведения,

которые отражаются на внешнем виде

и ходовых качествах болидов

Система On-Spot позволяет разработать
собственный дизайн трассы
Более 30 панелей воссозданных по
историческим образцам трасс:
Монце, Монце, Ниме, Баку...
Дополнительные сплэш-скрипты
помогут не потерять стимул...

Разрешение продажи и ввоза в фирмы "Акелла" в России
"М.Видео" и "Парк Технологий"

www.akella.com



М.Видео

наст.ение!

ХИТ ZONA



© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Несогласованное копирование преследуется. Тел. поддержки 405/363-4012. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой на www.akella.ru.
Офисы продаж: Москва: 405/363-4014, mail@akella.ru; Санкт-Петербург: 402/252-49-85, akella@yandex.ru; Ростов-на-Дону: 382/212-75-42, akella@yandex.ru; Новосибирск: 332/227-14-64, akella@yandex.ru; Екатеринбург: 342/257-34-42, akella@yandex.ru. Продавец на Украине: "Мультигейм" — www.multigame.com.ua. Фирма ООО "Порт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КОМУ ДОСТАНЕТСЯ SCi?

ЛАРА КРОФТ ИЩЕТ НОВОГО ПОКРОВИТЕЛЯ?

Английская деловая пресса муссирует слухи о возможной продаже издательства SCi (которое, в свою очередь, владеет Eidos, а Eidos – это Tomb Raider). В SCi официально подтвердили то, что переговоры с потенциальным покупателем действительно ведутся, но отказались называть его. Газета The Guardian считает, что речь идет о Ubisoft. В качестве возможных покупателей также называются Time Warner, Electronic Arts и даже Sony Computer Entertainment. За последние годы в игровой индустрии произошло несколько крупных слияний и поглощений. В частности, были образованы компании Square Enix, Namco Bandai и Sega Sammy, а издательства Activision и Electronic Arts скупили множество независимых студий-разработчиков.

ДОХОДЫ ОТ ИГР ВСЕ БОЛЬШЕ

А ДЕНЕГ У ГЕЙМЕРОВ ВСЕ МЕНЬШЕ?

Рост доходов игровой индустрии опережает даже самые оптимистичные прогнозы. Компания NPD сообщила, что в августе американцы купили игр, приставок и аксессуаров для них на сумму около 1 млрд. долларов. Всего к настоящему времени продажи компьютерных и видеогр составили 8.02 млрд. (на \$2.42 млрд. больше, чем за тот же период 2006 года). Горячий сезон на рынке наступает традиционно перед рождественскими праздниками, и сейчас – самое время гадать, каким он окажется. Аналитики NPD предрекают рост рынка на 50% (даже несмотря на то, что Grand Theft Auto IV отложена до второго квартала следующего года). По их подсчетам, продажи игр, приставок и аксессуаров в США за 2007 год составят от \$16 до \$18 млрд. Впрочем, пока это в несколько раз меньше, чем доходы американской же киноиндустрии, так что нам всем есть куда стремиться.

КТО ПОДСТАВИЛ ЕЖИКА СОНИКА?

ШУТЕРЫ НЕПОВИННЫ В ВИРДЖИНСКОЙ ТРАГЕДИИ. В апреле весь мир был потрясен расстрелом студентов в университете Virginia Tech. Хорошо известный геймерам адвокат Джек Томпсон тут же поспешил заявить о том, что убийца – некто Сунь Хой Чо – подвергся влиянию жестоких игр, вроде Counter-Strike. Однако официальное расследование выяснило: в детстве этот человек действительно увлекался видеограмми, вроде Sonic the Hedgehog, но ни одна из них не была жестокой. Более того – во время учебы в Virginia Tech он ни разу не был замечен за компьютерной или видеогрой, что удивляло его со-курсников. В итоге «странный» студент убил 32 человека, а затем покончил с собой.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Hudson собирается прорывать игры для приставок PC-Engine CD-ROM2 и SUPER CD-ROM с помощью сервиса Virtual Console для Nintendo Wii. В октябре 2007 года станут доступными Y's Book I & II и Chou Aniki.

Создана версия графического движка Gamebryo Engine, оптимизированная для Nintendo Wii. Движок известен тем, что его использовали игры Sid Meier's Pirates!, Warhammer Online и The Elder Scrolls IV: Oblivion.

12 октября в Европе поступит в продажу серебристая DS Lite. До этого были доступны лишь черная, белая и розовая приставки.



ВЫСТАВКИ СЕНТЯБРЯ

GAMEX И GC ASIA.

Пока российские геймеры посещали выставку Gamex (Москва, 14-16 сентября), их азиатские братья по разуму собрались на Game Convention Asia, которая прошла в начале сентября в Сингапуре. Посмотреть на новинки от 80 компаний (включая Sony Computer Entertainment, EA, Nintendo, Konami и Nokia) пришло более 70 тыс. геймеров. Всего им удалось увидеть около 190 игр. В это же время около 300 представителей бизнеса слушали доклады и участвовало в семинарах. GC Asia 2008 пройдет 9-12 октября следующего года. Официальных данных о количестве посетителей Gamex на момент сдачи этого номера не было. В любом случае через две недели вас ждет подробный репортаж о мероприятии.

НОВЫЙ ТАРИФ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

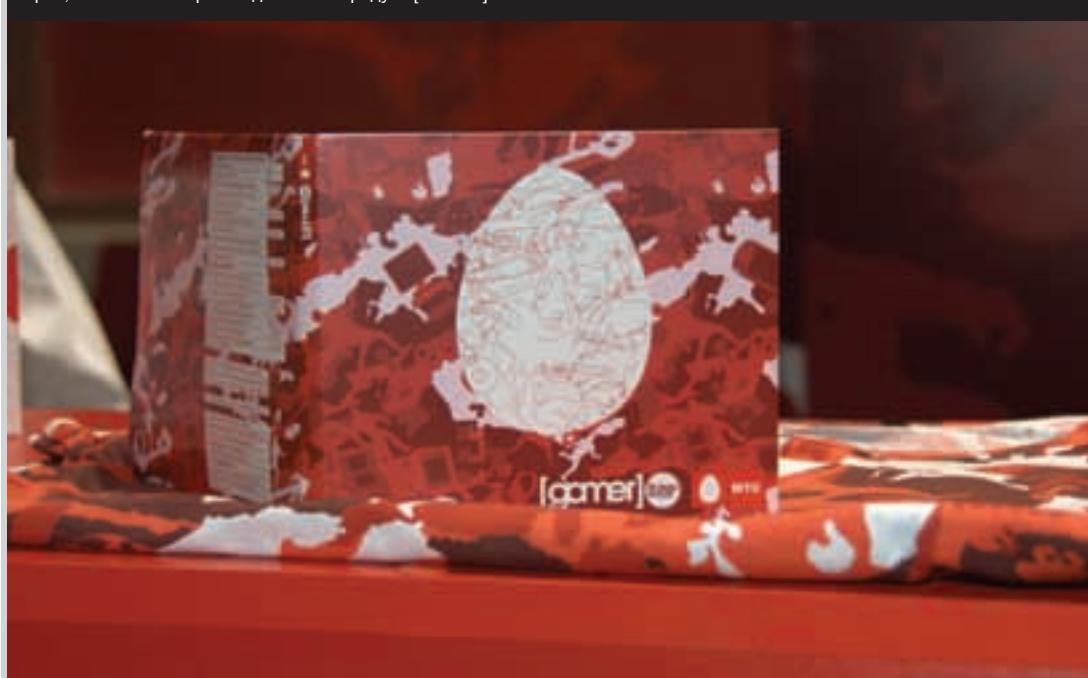
СЮРПРИЗ ОТ МТС.

На выставке Gamex в Москве прошла совместная пресс-конференция МТС и медиакомпании «Гейм Лэнд», на которой был официально представлен новый тариф мобильной связи [GAMER].

Основой [GAMER] являются тарифы «RED» и «RED_text», оптимально подходящие для молодежного общения. Пользователи продукта [GAMER] также получают доступ к дополнительным уникальным услугам, предназначенным специально для геймеров: рингтоны на основе мелодий из игр, специализированный WAP-портал с новостями, рецензиями, кодами и картинками, голосовой портал для геймеров, мобильные игры. Подключить продукт [GAMER] мож-

но в любом салоне-магазине МТС или в цифровых центрах ИОН в Москве и Московской области. Абоненты тарифных планов «RED» и «RED_text» могут подключить [GAMER], набрав со своего мобильного телефона 0022254.

«В России сформировалось многочисленное и очень «целевое» сообщество геймеров, готовых активно использовать мобильные услуги в рамках своего главного увлечения – игр. И для Gameland [GAMER] – это новое направление деятельности, которое позволяет нам открыть еще один канал общения с нашей аудиторией», – сказал директор по развитию медиакомпании «Гейм Лэнд» Павел Романовский.





МИР ВОКРУГ NINTENDO

NINTENDO WII ОБГОНЯЕТ СОПЕРНИЦ.

До сих пор продажи Nintendo Wii страдали лишь оттого, что заводы Nintendo физически не в состоянии производить столько приставок, сколько нужно геймерам. Реджи Физ-Эмей пообещал, что дефицита Wii в предпраздничный период не будет – в магазины отправится «значительно больше консолей, чем во время запуска год назад». На вопросы о том, как Nintendo относится к снижению цены на PlayStation 3 и Xbox 360, он ответил в том ключе, что это касается исключительно Sony и Microsoft. Дескать, все равно это лишь борьба за второе место. Недавно курс акций Nintendo вырос еще на пять с лишним процентов, а всего за год они подорожали в два раза. В июле стоимость всей Nintendo превысила стоимость всей Sony. А на днях Financial Times сообщила, что по количеству приобретенных во всех регионах экземпляров Nintendo Wii обошла Xbox 360, несмотря на то, что стартовала годом позже. По данным издательства, в мире насчитывается 9 млн. владельцев Wii, 8,9 млн. – Xbox 360 и 3,7 млн. – PlayStation 3. В последний раз консоль Nintendo занимала первое место на рынке в далеком 1993 году – в 1994 году этот титул перехватила Sony с приставкой PlayStation.

Еще один любопытный факт: курс акций Capcom также вырос на 14 с лишним процентов, причина – хорошие продажи Resident Evil 4 Wii Edition и тот факт, что компания увеличила вдвое количество игр для Wii в разработке (с трех до шести).

КУДА ИДТИ PLAYSTATION 5?

ОГРЕХИ МАРКЕТИНГОВОЙ ПОЛИТИКИ SONY.

Йоити Вада, президент Square Enix раскритиковал маркетинговую стратегию Sony. По его словам, создатели PlayStation 3 не могут четко разъяснить партнерам и геймерам, что из себя представляет эта консоль. Поначалу Sony рассказывала, что PlayStation 3 – центр домашних развлечений, где запуск игр – лишь одна из многих функций. Сейчас же Sony продвигает приставку как чисто игровое устройство. По словам Вады, компании стоит выработать четкую позицию, иначе будущее PlayStation 3 окажется под вопросом.

Издательство Square Enix (равно как и Square и Enix по отдельности) считало приставки марки PlayStation приоритетными с момента их появления. Однако Dragon Quest IX выйдет только на Nintendo DS, а несколько новых высокобюджетных RPG — на Xbox 360



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

БОЛЬШЕ СТРАТЕГИЙ
ДЛЯ NINTENDO DS!LUMINOUS ARC ОБЗАВОДИТСЯ
ПРОДОЛЖЕНИЕМ.

Так ли отвратительны ведьмы, как о них рассказывают церковники из стратегической RPG Luminous Arc (DS), европейцы узнают еще до выхода этого номера «СИ» в продажу: на прилавках игра появится 29 сентября. Между тем в Image Epoch уже вовсю работают над продолжением, Luminous Arc 2: Will. Колдуны снова сыграют важную роль в событиях и даже окажут главному герою особое покровительство: к привычным боям добавился «симулятор знаменства!» Выдти ли молодому рыцарю шашни с еретичками боком, мы, скорей всего, узнаем в следующем году, а вот японцев издательство Marvelous обещает порадовать уже в этом.

ПОЯВЛЕНИЕ РИМЕЙКА
FINAL FANTASY VII –
ВОПРОС ВРЕМЕНИ?ПРОДЮСЕР CRISIS CORE ОБНАДЕЖИ-
ВАЕТ ПОКЛОННИКОВ СЕДЬМОЙ ЧАСТИ.

Показ возможностей PlayStation 3 на примере технического демо FF VII состоялся в 2005 году. С тех пор слухи насчет полноценной переделки приключенческий Клауда появляются с завидным постоянством, а недавно в интервью японскому журналу Famitsu продюсер Crisis Core Хидеки Имандзуми сообщил, что точных планов насчет FF VII для PS3 пока нет, но «некоторые решения принимаются очень быстро». Главная же сложность заключается в том, что для такого проекта не найти более подходящих руководителей, чем Ёсинори Китасе, Тецуя Номура и Хадзиме Табата, а вся троица сейчас очень занята FF XIII.

КОСМИЧЕСКАЯ RPG
С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

ЧТО ЖДЕТ НАС В STAR OCEAN 4?

Удивительно, но в ролевом сериале с многообещающим названием Star Ocean нам до сих пор не позволяли свободно исследовать галактику. Четвертая часть исправит это до садное недоразумение: планет во вселенной прибавится, и между ними можно будет свободно путешествовать на собственном космолете. Прямого продолжения истории Star Ocean 3 разработчики из студии tri-Ace не обещают, изменится и боевая система. Тем не менее не исключено, что персонажи из предыдущих выпусков примут участие в событиях. SO4 выйдет только для одной платформы, а станет ли ею PlayStation 3, мы узнаем, по-видимому, на осенней Tokyo Game Show.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Закрытый показ игровых новинок для менеджеров американской торговой сети Gamestop, по слухам, не обошелся без сюрпризов. Например, там выяснилось, что ружьеподобный контроллер для Wiimote и нунчаку – Wii Zapper – будет якобы продаваться в комплекте с мини-игрой под названием Zelda Crossbow Training, созданной на движке The Legend of Zelda: Twilight Princess. Цена составит \$20, дата релиза пока неизвестна. Официальных сообщений от Nintendo также пока не поступало.

Пятая часть сериала Wild Arms появится в Европе в начале 2008 года усилиями компании Xseed.



КОРОЛЕВСКИЕ ХЛОПОТЫ НА WII

ГОСУДАРСТВО ВЗАМЕН ОГОРОДА.

Первое, что приходит на ум при упоминании компании Marvelous, – битвы за урожай в сериале Harvest Moon. Тем не менее в ее новом проекте, King's Story для Wii, прополка грядок и уход за домашним скотом отойдут на второй план. Главному герою, хоть он и слаб здоровьем, предстоит отстроить с нуля целое королевство, а поможет ему в этом магическая корона, благодаря которой окрестные жители охотно слушаются новоявленного правителя. Напрямую управлять подопечными не разрешат, не дадут и самолично биться с монстрами или рубить лес. Задача монарха – распределять подчиненных в зависимости от их способностей по отрядам (в одном отряде может быть до 10 человек) и раздавать приказы. Как сообщил исполнительный продюсер King's Story, Ясухиро Вада, «королевский симулятор» и линейку Harvest Moon объединяет то, что они рассчитаны на геймеров, которые ищут свежих впечатлений, чего-то необычного. По его словам, создавая города и управляя жизнью «симвов» в тех же Sim City или Sim World, игроки вживаются в роль бога, а в King's Story их персонаж живет с бок о бок с подданными и государство возводит по кирпичику, без всяких божественных уловок. Мультиплер не предусмотрен, зато в Marvelous обещают скачиваемую по Wi-Fi дополнительную «начинку». Когда Wiimote превратится в скипетр, а нунчак – в державу, пресс-релизы умалчивают.

ОТ ВАЛЬКИРИЙ – К САМУРАЯМ

СОЗДАТЕЛИ ODIN SPHERE ОСВАИВАЮТ НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ.

Компания Vanillaware объявила, что разрабатывает для Nintendo Wii двухмерную RPG с «непрерывными боями» в духе Odin Sphere (PS2). Новинка уже обзавелась названием – Oboro Muramasa Youtouden. Фэнтезийный антураж уступит место псевдоисторическому: аренами боев в Оборо послужат города и веши почти что феодальной Японии. На выбор геймерам предложат двух главных геро-

ев: девочку Момохиме, чья предыстория держится в секрете, и паренька Киске, который страдает амнезией и пытается вспомнить прошлое. Как именно будут действовать уникальные контроллеры Wii, не сообщается, но известно, что предусмотрено несколько схем управления (между ними разрешат переключаться). Дата выхода игры пока не назначена.



Kraftway рекомендует подлинную
Windows Vista® Home Premium

kraftway
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Удовольствие без границ, от игры без тормозов

Супермощная игровая станция Kraftway Idea
на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo



С Т И Л Ь • М О Щ Ъ • д р а й в

Kraftway Idea – это воплощенная в реальность мечта игромана о надежной платформе, способной обеспечить невиданное ранее быстродействие и потрясающую графику для самых требовательных к ресурсам игр.

Сбалансированная конфигурация, созданная на базе лучших на сегодняшний день компонентов – мощнейшего двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo E6320, русифицированной подлинной ОС Microsoft® Windows Vista® Home Premium, оперативной памяти большого объема, видеокарты последнего поколения NVIDIA GeForce 8600GTS – превращает Kraftway Idea в компьютер с большим потенциалом, лишенный «узких» мест.

Забудьте о тормозах – их больше нет!

Сделано с любовью. С любовью к игре.

Узнайте больше о преимуществах компьютера Kraftway Idea по телефону бесплатной консультационной линии 8-800-200-19-91 или на сайте www.kraftway.ru Приобрести компьютеры Kraftway Idea вы можете в магазинах федеральных розничных сетей или у партнеров компании в регионах.



Два ядра.
Делай больше.

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

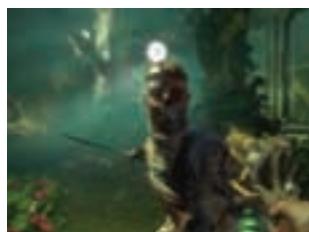
В английских чартах сразу на первое место взлетел BioShock – возможно, по причине не небывало высоких оценок в европейской прессе. Три позиции предсказуемо занимают «мозготрениерские» игры для Nintendo DS. Помнится, пару лет назад в чартах ровно так же из месяца к месяцу висели архивы к The Sims. В России ситуация несколько иная – у нас лучше всего продаются игры по мотивам фильмов и... проверенные временем хиты, вроде Tekken 5, God of War, Gran Turismo 4. В Японии на второе место прорвалась игра для PlayStation 3 – очередная вариация на тему Dynasty Warriors от Koei, но посвященная на сей раз европейской истории. Впрочем, первое все равно осталось за DS с Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates – ответвлением от основного сериала Final Fantasy, продолжающим игру Final Fantasy Crystal Chronicles для GameCube. А если вам надоели модные зарубежные блокбастеры – можете последовать примеру множества соотечественников и приобрести «Need for Russia: Сделано в ССР». Наверняка, это очень достойная игра.



Bladestorm: The Hundred Years War

ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360

Европейский хит-парад

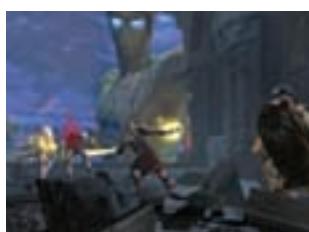


1	Bioshock	2K Games
2	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts
3	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?	Nintendo
4	Transformers: The Game	Activision
5	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo
6	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo
7	Tom Clancy's Ghost Recon: Warfighter 2	Ubisoft
8	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts
9	Stuntman: Ignition	Activision
10	Pokemon Diamond	Nintendo

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

PS2 (GamePark)



1	God of War II (русская версия)
2	Gran Turismo 4
3	Tekken 4
4	Killzone (русская версия)
5	Tekken 5
6	Spartan: Total Warrior
7	Transformers: The Game
8	Shadow of the Colossus
9	Pro Evolution Soccer 6
10	God of War

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Хит-парад Японии



1	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	DS
2	Bladestorm: The Hundred Years War	Koei	PS3
3	Samurai Warriors 2: Moushoden	Koei	PS2
4	Gintama	Bandai	PS2
5	Mario Party 8	Nintendo	Wii
6	One Piece Gearspirit	Bandai	DS
7	Summon Night: Twin Age	Banpresto	DS
8	Phoenix Wright 3	Nintendo	DS
9	My Household Budget Diary	Nintendo	DS
10	Wii Sports	Nintendo	Wii

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

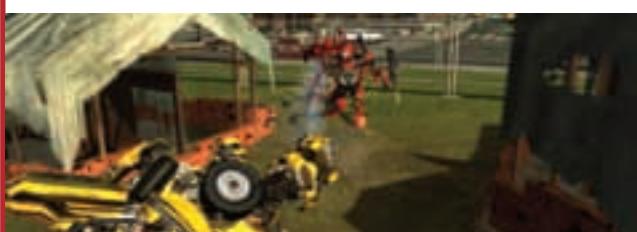
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- ☒ игра опустилась
- ▢ впервые попала
- ▢ позиция не изменилась

PSP (GamePark)

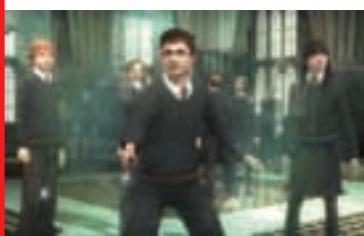


1	Transformers: The Game
2	Рататуй
3	LocoRoco (русская версия)
4	Killzone: Освобождение
5	Grand Theft Auto: Vice City Stories
6	Пираты Карибского моря: На краю света
7	Untold Legends: Brotherhood of the Blade
8	Tekken: Dark Resurrection
9	Need for Speed Most Wanted 5-1-0
10	Pursuit Force

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



1 Гарри Поттер и Орден Феникса

- 2 Tekken 5 Transformers: The Game
- 3 Spartan: Total Warrior
- 4 Tekken 5
- 5 God of War II (русская версия)
- 6 Gran Turismo 4
- 7 Killzone
- 8 Spider-Man 3
- 9 God of War
- 10 Grand Theft Auto: San Andreas

PC (Box)



1 World in Conflict (демоверсия)

- 2 Гарри Поттер и Орден Феникса
- 3 Medieval 2: Total War – Kingdoms
- 4 Трансформеры The Sims 2: Каталог – Стиль H&M
- 5 The Sims 2 (русская версия) The Sims 2: Времена года
- 6 The Sims 2 (русская версия)
- 7 World of Warcraft
- 8 Virtua Tennis 3 (русская версия)
- 9 Warcraft 3: Reign of Chaos
- 10 The Sims 2: Питомцы

PC (Jewel)



1 Overlord

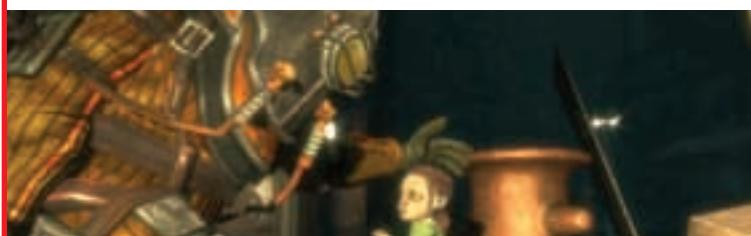
- 2 Need for Russia: Сделано в СССР
- 3 Трансформеры
- 4 Кодекс Войны
- 5 Loki
- 6 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 7 Colin McRae DIRT
- 8 7.62
- 9 Человек-паук. Новая страница
- 10 Hospital Tycoon

PSP

1 Гарри Поттер и Орден Феникса

- 2 Transformers: The Game
- 3 Tekken: Dark Resurrection
- 4 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 5 Shrek the Third
- 6 Рагатуй
- 7 Sonic Rivals
- 8 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 9 Pursuit Force
- 10 Spider-Man 2

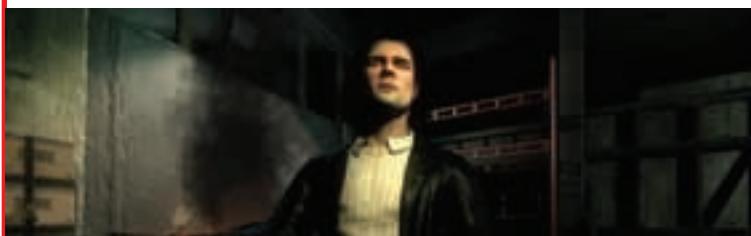
Xbox 360



1 BioShock Steel Book Edition

- 2 The Darkness
- 3 Forza Motorsport 2
- 4 Call of Duty 3
- 5 Lost Planet
- 6 Dead or Alive 4
- 7 Dead Rising
- 8 Crackdown
- 9 Hitman: Blood Money
- 10 Gears of War

PS3



1 The Darkness

- 2 Гарри Поттер и Орден Феникса
- 3 Ninja Gaiden Sigma
- 4 Resistance: Fall of Man
- 5 Def Jam: Icon
- 6 Call of Duty 3
- 7 MotorStorm
- 8 Transformers: The Game
- 9 Virtua Fighter 5
- 10 Рагатуй

Nintendo (DS и Wii)



1 Nintendogs: Chihuahua & Friends

- 2 Пираты Карибского Моря. На краю света
- 3 Spider-Man 3
- 4 Рагатуй
- 5 Mario & Luigi: Partners in Time
- 6 Kirby: Mouse Attack
- 7 Metroid Prime Hunters
- 8 Shrek the Third
- 9 Shrek Smash and Crash
- 10 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



Metroid Prime 3: CORRUPTION

ИДЕАЛЬНОЕ FPS-УПРАВЛЕНИЕ В АДВЕНЧУРЕ И НОВАЯ ПЛАНКА КАЧЕСТВА ДЛЯ WII-ИГР: METROID PRIME 3 МЫ ВСТРЕЧАЕМ АПЛОДИСМЕНТАМИ!

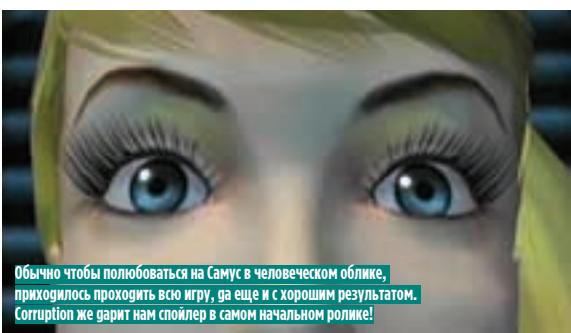
Metroid. Двадцать лет назад эта игра совершила небольшую революцию в жанре платформенных шутеров: поначалу кажущийся «своим», «Метроид» достаточно скоро давал понять, что просто пробежать его слева направо, расстреливая все на своем пути, не получится. Он вынуждал исследовать мир игры, обнаруживать новые способности, расширять арсенал; сама стрельба отходила на второй план уже хотя бы по причине того, что все враги при возвращении в уже посещенную комнату восстанавливались. Главный герой, наемник Самус Аран, был наделен чудо-скафандром, который не только защищал от воздействий внешней среды, но и позволял вытворять совсем невиданное – сворачиваться в маленький шарик, диаметром едва по колено, и таким образом

проникать в самые недоступные закоулки таинственной планеты Зебес. На планету эту Самус отправился по заданию Галактической Федерации: уничтожить базу космических пиратов, прикарманивших опаснейшее биологическое оружие – метроидов, хищных существ, которые питаются жизненной энергией других организмов. Исследуя Зебес, спецагент совершенствовал лучевую пушку, расширял боезапас ракет, обучался сворачиваться в шарик во время прыжка и раскидывать собой врагов будто лиху закрученным мячом, а также разживался бомбами для этой чудо-формы. В итоге он расправился с предводителями пиратов – гигантом Крэйдом и драконом Ридли – и разрушил их мозговой центр. И только в финале игрок узнавал, что охотник Самус Аран, гроза космических пиратов, на самом деле... девушка.

Последовали два сиквела – на Game Boy и SNES – в которых Самус так же самоутверженно одерживала победу за победой над метроидами и пиратами – и на долгие восемь лет, с 1994-го по 2002-й, сериал был забыт. А пять лет назад появилась Metroid Prime. Сложно подобрать слова, чтобы наиболее полно описать все великолепие «Прайма». Американская команда Retro Studios ухитрилась перенести все, абсолютно все, за что любили двумерных «Метроидов», в 3D, сотворить огромный наикрасивейший живой мир и, по сути, создать жанр First Person Action-Adventure. Да, несмотря на то, что с виду Metroid Prime напоминал чистейший FPS, адвенчурности в нем по сравнению с двумерными предшественниками только прибавилось: шлем Самус обрел функцию под названием Scan Visor, которая



Если в Hypermode Самус переполнится фазоном, ей не миновать перевоплощения в темного двойника. Game Over: Terminal Corruption.



Обычно чтобы полюбоваться на Самус в человеческом облике, приходилось проходить всю игру, да еще и с хорошим результатом. Corruption же гарит нам спойлер в самом начальном ролике!



Работать со всевозможными терминалами и системами управления Самус придется нервно.

Hypermode: с чем его едят и почему переедание вредно
Заразившись фазоном, Самус начнет использовать его как оружие. В любой момент за счет ста единиц жизненной энергии можно инициировать Hypermode – режим, в котором заряды Самус начинены опасной субстанцией. Поначалу Hypermode обратим – его можно отменить, вернув энергию за не-растраченные заряды; но если оставаться в нем чуть дольше, организм Самус начнет производить избыток фазона. На практике это значит, что беззапас мощных зарядов будет постоянно восполняться, однако есть и обратная сторона медали: если Самус переполнится фазоном, она погибнет. Некоторые враги, словно понимая это, сами атакуют фазоном: берегитесь! Вышедший из-под контроля Hypermode можно прекратить или расстреляв весясь фуз (опередив его восполнение), или выждав 25 секунд, по истечении которых Самус вернется в нормальное состояние.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: <http://www.metroid.com>



Автор:
Сергей Цилиурик
td@gameand.ru



СЕКРЕТ!

Чтобы получить дополнительную сценку в финальном ролике, соберите 75 или больше апгрейдов бронекостюма Самус. Для того чтобы в этом же ролике увидеть Самус в ее обтягивающем голубом облакении из Metroid Zero Mission (и готовящегося к выходу Super Smash Bros. Brawl), а также для дополнительной сцены после титров вам придется собрать все 100.



Можно ли игру, сделанную на движке пятилетней давности, назвать красивой? Ответ – да, несомненно. Хотя число полигонов на моделях не сильно увеличилось со времен GameCube, Corruption ухитряется выглядеть актуально за счет обилия визуальных эффектов, в частности bloom lighting. И, хоть ее и не спутать с проектами для Xbox 360 или PS3, рядом с ними она не ударит в грязь лицом.



Воздушный город заставит не раз прокатиться по этим рельсам.

Бездесущий Ридли встретится Самус и в Corruption. Тем хуже для него!

Hypermode в битвах с боссами послужит хорошую службу.



Жаловаться на отзывчивость не приходится: управление работает так, как и должно, и крайне способствует погружению в игру с головой.

позволяла сканировать все окружающие объекты и получать исчерпывающую информацию о них. Записи древней расы, справки о физиологии и повадках представителей местной фауны, просто наблюдения за особенностями местности – все это можно было прочесть; количество текста в игре было огромным. Более того, в «Прайм-ме» не было ни единой реплики, а редкие сценки описывали преимущественно появление и гибель боссов – весь сюжет подавался исключительно через Scan Visor.

А рассказывал он историю трагической судьбы планеты Tallon IV. Ранее ее населяла искусственная раса Чозо (по совместительству создатели костюма Самус). Но вместе со случаем метеоритом на Tallon IV попал радиоактивный минерал фазон, который вызвал биологическую катастрофу и вынудил жителей бежать. Тем не менее, он стал лакомой приманкой для пиратов: те принялись за всевозможные эксперименты с фазонными мутациями – как на себе, так и на привезенных издалека метроидах. К счастью, подоспела Самус, положив конец их ухищрениям, и заражению

планеты. Финал игры ознаменовался битвой с существом под названием Metroid Prime – источником фазона. Победа над ним, увы, не была окончательной – и во второй части сериала Самус столкнулась лицом к лицу со старым врагом в новом обличье – в обличье ее самой. Действие Metroid Prime 2: Echoes развернулось на планете Aether, где из-за все того же фазона возникла колоссальная аномалия – планета-двойник Dark Aether. Агрессивные обитатели «темной стороны» быстро справились практически со всеми «светлыми», но на помощь уже подоспела Самус. Под «светлым» руководством госпожа Аран набегала бесчетные километры, перемещаясь между обоими мирами, дабы сместь энергетический баланс планеты на сторону света – и ей это удалось; Dark Aether была уничтожена вместе с находившимся на ней источником фазона. Темная Самус, фазоновый «близнец» героини, пережила и эту катастрофу. И когда вездесущие пираты прибыли на Aether за возделанным фазоном, захватила их корабль и подчинила их своей воле. С этого начинается третья и завершающая глава саги Metroid Prime.

Левиафаны, гигантские космические корабли, нашпигованные фазоном, под прикрытием армады пиратов несут заразу в разные уголки вселенной. Четверо вольных наемников прибывают на зов Галактической Федерации – и лишь их совместные усилия позволяют спасти планету Норион от столкновения с одним из Левиафанов. Спасение это достается им немалой ценой: на доблестную четверку нападает Темная Самус и инфицирует их фазоном. Силы противостоять ему находятся только у нашей героини: остальные же охотники, как и пираты до них, склоняются перед повелительницей фазона – а это значит, что Самус рано или поздно придется встретиться в бою с бывшими напарниками...

Тем временем атаки двух других Левиафанов на соседствующие с Норионом планеты завершаются успехом – и Самус в очередной раз снаряжают в бой с космической чумой. Да, в третьей части Metroid Prime отважная охотница более не ограничена лишь одним глобусом: ее ждут три больших планеты, две – размером поменьше и еще два космических корабля впечатляющих габаритов. Причем впечатляет не

только размах, но и красота. Нет, речь даже не о графике (а она, безо всякого сомнения, лучшая на Wii); речь об эстетическом экстазе, который невозможно не испытать при знакомстве с игрой. Исполинские руины уничтоженной войной нации Бриё вызывают благоговение. Узкие темные коридоры уставлены колбами с хищно наблюдающими за будущей добычей метроидами, отчего мурашки начинают не просто бегать, а прямо-таки маршировать вдоль позвоночника. Прогулки по парящему над облаками Небесному Городу вселяют ощущение невиданной свободы; красное марево душной, орошающей ядовитыми дождями планеты пиратов пробуждает тревогу, подчеркивая ощущение чуждости. Познавая мир игры через шлем скафандра Самус, сливаясь с ней, становишься единым целым – во многом благодаря новому, интуитивному управлению.

Управление в первых двух частях Metroid Prime было нестандартным: поскольку тон задавала адвентурная составляющая, точность стрельбы значения не имела и было введено автоприцеливание. В отличие от традиционной двухканаловой схемы «Праймы» на все про все использовались лишь левый аналог. Сам по себе он отвечал за передвижение Самус, а при зажатом правом «шифте» – за осмотр местности. Левый же «шифт» фиксировал обзор на выбранном объекте, и дальнейшее движение происходило уже вокруг намеченной цели. Впрочем, поскольку рядовые враги никогда и в обычных «Метроидах» сложности не представляли, а боссы в Prime являли собой по большей части головоломки, на автоприцел грех было жаловаться.

В Metroid Prime 3 существуют три типа прицеливания: базовый, продвинутый и использующийся по умолчанию стандартный, являющий собой нечто среднее между двумя другими типами. Базовый во многом схож с тем, что мы видели в предыдущих сериях MP: при фиксировании обзора на противнике (что делается кнопкой «Z» – по сути, все тем же левым «шифтом») враг постоянно на мушке. Чтобы персонаж свернулся с пути во время перебежек, необходимо

FPS и Wii: грузья навек?

«Нунчак с пультом лучше двух аналогов» – эту простую истину для себя усвоил уже, наверное, каждый. Действительно, лазерная указка пульта будто бы создана для шутеров – как компьютерная мышь. Здесь, правда, есть одно «но»: мышь передвигается на небольшие расстояния и сразу же фиксируется рукой игрока; в случае с пультом контроль за углом поворота прицела осуществлять куда сложнее. В Red Steel это было решено радикально: пока прицел находился внутри достаточно большой области на экране, персонаж не поворачивался. Из-за этого полностью развернуться было довольно затруднительно – но игра того и не требовала. Call of Duty 3, напротив, позволял легкие и четкие повороты в нужную сторону, но персонаж то и дело начинал крутить головой ввиду мизерности «безопасной зоны» для курсора. В Metroid Prime 3: Corruption в должной мере представлены оба эти варианта, но в последнем случае проблема с отсутствием «безопасной зоны» мастерски решена возможностью фиксации обзора. Впрочем, даже на самом высоком уровне чувствительности «Метроид» не сравнялся с молниеносной скоростью передвижения прицела в CoD3: так, для поворота на 180 градусов в Corruption вам потребуется две-две с половиной секунды, что для шутеров очень и очень много. С другой стороны, «Метроид» вовсе к ним и не относится. Выход из сложной для шутеров ситуации был найден в адвентуре: иронично, не так ли?

Подводя итог, стоит признать, что в шутерах на Wii идеального управления еще не встречалось, и выразить надежду, что это – лишь вопрос времени. Может быть, сама Nintendo угодится-таки выпустить продолжение Metroid Prime Hunters на Wii и задать всем жару? Отсутствие мультиплеера в Corruption очень уж склоняет к этой мысли.

X-Ray Visor позволяет видеть уязвимые места врагов. Через секунду Самус нажмет на спусковой крючок, и космический пират будет повержен с одного выстрела.



Корабль Самус теперь играет очень важную роль. С помощью Command Visor его можно призвать для атак врагов и решения головоломок, а если место подходит для посадки – то и чтобы сохраниться, выплыть или хоть на другую планету улететь.



Как же обойтись без метроидов? В Corruption они под действием фазона мутировали, научившись телепортироваться.

СЕКРЕТ!

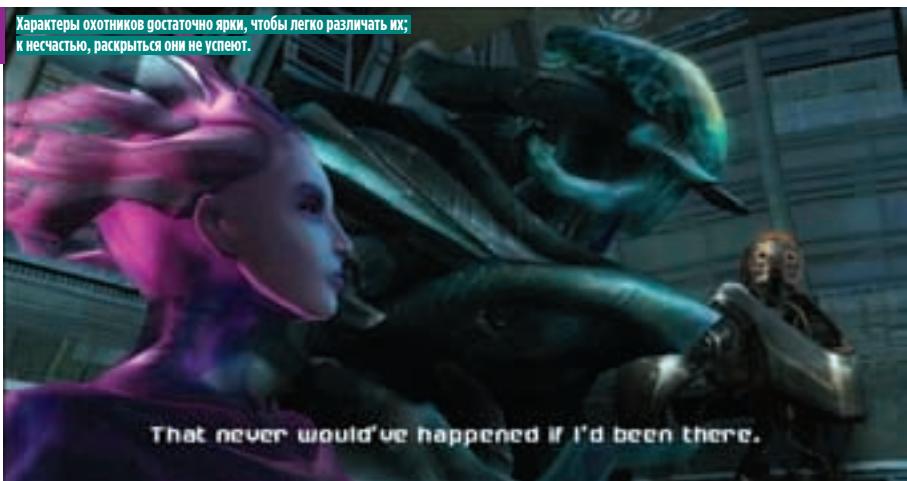
В корабле Самус в любой момент игры можно активировать панельку с 8 значками, с помощью которой Самус идентифицировала себя в начале игры. Набрав определенные комбинации значков, можно услышать послания от именитых разработчиков из Nintendo!
 Сатору Ивата: 2, 7, 5, 1
 Кензи Ямамото: 3, 6, 4, 8
 Сигеру Миимото: 8, 3, 5, 4
 Счет значков слева направо.



Metroid Prime 3 – это жемчужина, обязанная украшать коллекцию любого ценителя качественных видеоигр.



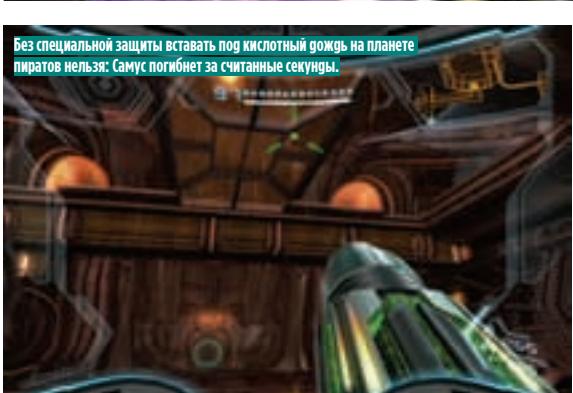
Характеры охотников достаточно ярки, чтобы легко различать их; к несчастью, раскрыться они не успеют.



Левой рукой в Corruption придется работать довольно-таки часто. Этот робот, к примеру, очень хорошо защищен от атак, но с помощью луча-захвата у него можно попросту оторвать двигатель.



Без специальной защиты вставать под кислотный дождь на планете пиратов нельзя: Самус погибнет за считанные секунды.



Hypermode-атака шарика на удивление мощна.

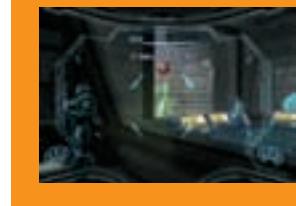


Для включения разнообразных механизмов весьма пригодится форма шарика.



Achievements? На моей Wii?

За различные достижения в игре Corruption награждает игрока очками, которые предлагаются потратить на покупку всевозможных бонусов: от арт-галерей и мелодий из игры до утилиты по снятию скриншотов. Красные очки начисляются за сканирование противников, желтые – за победы над боссами, синие – за изучение посланий, оставленных обитателями посещаемых вами планет. За выполнение сюжетных заданий выдаются ваучеры, которые можно с помощью сервиса WiiConnect24 переслать друзьям, забыть обменять их на зеленые очки. Увы, но интернет-сервис Nintendo используется именно таким, абсолютно неподобающим, образом, а обитатели России, кому доступ в WiiConnect24 заканян, лишены самых вкусных бонусов.



сдвинуть прицел к самому краю экрана (как в Red Steel). Только в битвах с боссами разрешено перемещать прицел при фиксации обзора. Стандартный тип позволяет использовать свободный прицел при фиксированном обзоре, хотя чувствительность занижена. Мы же рекомендуем продвинутый вариант: именно в этом воплощении управление Metroid Prime 3 – лучшее для консольных FPS на сегодняшний день. Высокая чувствительность позволяет привольно смотреть по сторонам, а функция фиксации обзора гарантирует, что поворот в сторону завершится ровно тогда, когда нам нужно. В выборе мишени игрок не стеснен ничем, что позволяет атаковать различные цели с легкостью и точностью. Даже жаль, что в Corruption нет мультиплеера: очень уж не терпится опробовать такую удобную систему в сражениях с живыми соперниками. Помимо стрельбы, пульт пригодится еще и при оперировании всевозможными механизмами. Нунчак же отвечает за луч-захват: с его помощью можно и зацепляться за крюки, раскачиваясь словно на лиане, и подключаться к терминалам, наполняя или, наоборот, лишая их энергии. А в бою он незаменим для обнажения уязвимых мест врагов. И жаловаться на отзывчивость совсем не приходится: управление работает так, как и должно, и крайне способствует погружению в игру с головой. А ощущения от Metroid Prime 3 во многом отличаются от тех, что предлагали ее предшественники. Да, Самус ровно так же в одиночку исследует закоулки планет, но на сей раз она – часть чего-то большего, за ней стоит вся Федерация. События третьей части куда более глобальны, чем у ее приквелов, а кульминация, без сомнения, порадует всех любителей научной фантастики.

Тот факт, что Самус не одинока, найдет отражение не только в восприятии игры, но и в самом геймплее: стандартное для «Прайма» исследование игрового мира перемежается заданиями, которым самое место в каком-нибудь Halo. Сбросить гигантскую термоядерную бомбу на Левиафан – вместе с собой, спасвшись в последнюю секунду? Сражаться бок о бок с солдатами Федерации, защищая их от смертоносных атак космических пиратов? Подобные события для сериала в диковинку. Да и постоянные консультации с суперкомпьютерами Федерации напоминают скорее Metroid Fusion, нежели скучные на реплики «Прайма». Впрочем, от того, что сериал приблизился к популярным блокбастерам, хуже он определенно не стал. В конце концов, большую часть времени Самус, как и в предыдущих играх, проводит в лабиринтах неизведанных планет: сканирует окрестности; находит новые апгрейды для своего суперкостюма и способы их утилизации; возвращается в ранее посещенные места снова и снова, чтобы добраться до неисследованных закоулков; сражается с представителями местной фауны, с космическими пиратами и метеоридами, с грозными боссами... Впрочем, нельзя не отметить, что геймплей, как и сценарий, также шагнул в сторону мейнстрима. Еще в начале лета в интервью британскому журналу Play разработчики сетовали, что не так-то просто сделать проект более доступным массовому потребителю, не обидев при этом «хардкорщиков» – но у них это получилось. В жертву была принесена сложность: в Metroid Prime 3 на нормальном уровне практически невозможно погибнуть, разве что по случайности или из-за чрезмерной криворукости. Так что тем, кто жаждет вызова, мы рекомендуем сразу начинать игру на уровне «ветеран». «Новенькие» же смогут дополнительно облегчить себе задачу, упростив главную «фишку» – сбор апгрейдов для костюма Самус. Ближе к финалу предлагается посетить обсерваторию и заработать на карту информацию о местонахождении всех важных предметов – искать их по всему миру больше не придется. Таким образом, стопроцентное прохождение – больше не удел самых стойких геймеров, а вполне осозаемый и ожидаемый результат. Займет оно, к слову, порядка 15 часов: иными словами, продолжительность у Corruption достойная. Metroid Prime 3: Corruption – это событие. Событие не только для поклонников сериала, три года ждавших финальной главы грандиозной трилогии и получивших игру, превосходящую многие ожидания, но для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли на ней появился эксклюзивный проект AAA-класса, изначально готовившийся для нее с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший. Metroid Prime 3 – это гениальная работа художников, аниматоров, композиторов, программистов и дизайнеров, сочетающая в себе все лучшие черты классических частей сериала и добавляющая восхитительные нововведения; Metroid Prime 3 – это жемчужина, обязанныя украшать коллекцию любого ценителя качественных видеоигр; Metroid Prime 3 – это серьезный претендент на звание лучшей игры года. **СИ**



Утонченный дизайн
и превосходная производительность



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стеклянным покрытием с твердостью 9 H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:

- Технология ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits гарантируют четкое и ясное изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под OC Windows® Vista™

Превосходное качество изображения:

- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.



стеклянное покрытие

для защиты экрана от царапин и пыли

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия ZBD*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

* действует не на все модели.

Дистрибуторы: **Пирит** 974-32-10, **OCS** 995-25-75, **Тринити Электроникс** 737-46-80, **Dina Victoria** 681-20-70

Splendid
Video Intelligence Technology
www.asus.ru

Дилеры: Москва (495): Ашан www.auchan.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cc.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдорадо www.eldorado.ru, Аркис 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, Киберtronika 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, TFK 642-47-29, USN 775-82-02; **С-Петербург** (812): КЕЙ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; **Новосибирск:** Техносити (3832) 125-333; **Владивосток:** DNS (4232) 300-454; **Казань:** Domo (800) 2005-800; **Краснодар:** Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 232-47-18; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Уфа:** Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; **Благовещенск:** ALG Soft (4162) 31-96-67; **Волгоград:** ВИСТ (8442) 90-30-30; **Н.Новгород:** Айтион (8312) 63-01-53; **Сургут:** Техноцентр (3462) 24-50-05; **Оренбург:** КС-Центр (3532) 77-47-11.

В РАЗРАБОТКЕ



TUROK

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформленена.

Репортаж

Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикую их glossy.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

Хит?!

Brothers in Arms: Hell's Highway	28
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	34

Демотест

Call of Duty 4: Modern Warfare	40
--------------------------------	----

В разработке

Turok	44
Fire Emblem: Radiant Dawn	48
Contra 4	50
Sims 2: Castaway	52
Kingdom Under Fire	53
Necrovision	54
Space Siege	55
Rage	56

Галерея

Свежие скриншоты из интересных игр	58
------------------------------------	----



Call of Duty 4: Modern Warfare



ДВОЙНОЙ РЕЗУЛЬТАТ БЕЗ ЛИШНИХ ТРАТ.



ВЫБИРАЙ ТОТ КАРТРИДЖ,
КОТОРЫЙ ТЕБЕ НУЖЕН!



Печатайте БОЛЬШЕ с надежными и проверенными устройствами HP Photosmart. Только с HP Photosmart вы получите до двух раз БОЛЬШЕ фотографий и документов за те же деньги.

Теперь у вас есть возможность выбрать тот оригинальный картридж HP, который идеально подходит вам – повышенной емкости или стандартный. Какие бы задачи ни стояли перед вами, HP Photosmart – это всегда высокое качество и низкие расходы на печать.



Сайт: www.hp.ru/getmore • Тел.: 8-800-200-3-500

БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ С ПРИНТЕРАМИ HP





Brothers in Arms: Hell's Highway

НАМ НУЖНА ОДНА ПОБЕДА



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

■ ЖАНР:
shooter, first-person, tactical, historic

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft

■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука» (PC)

■ РАЗРАБОТЧИК:
Gearbox Software

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не анонсировано

■ ДАТА ВЫХОДА:
ноябрь 2007 года

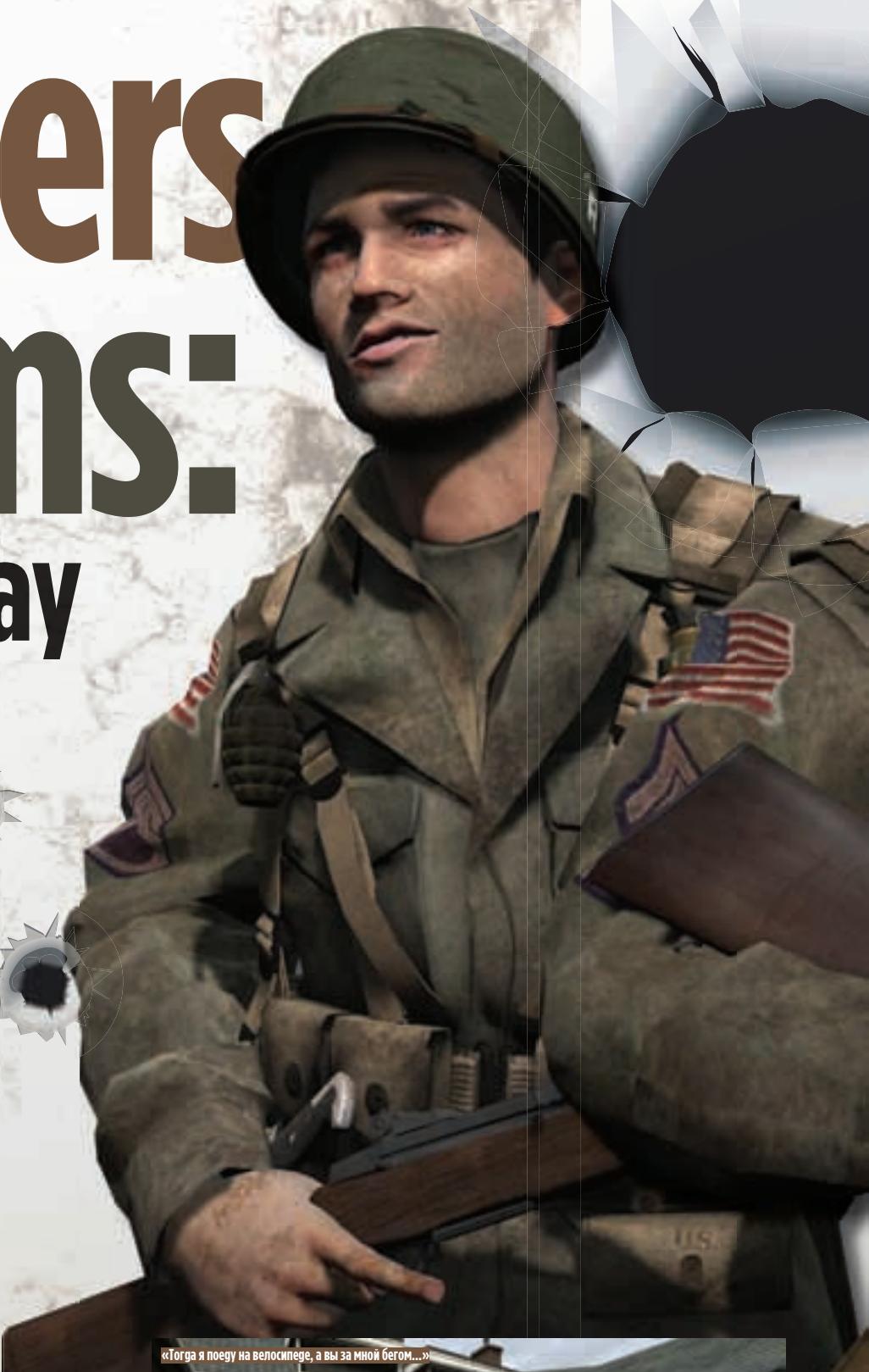
■ ОНЛАЙН:
www.hellhighwaygame.com



■ Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



Есть такая студия разработчиков, называется Gearbox. Компания появилась на свет в 1999 году, тогда же была выпущена первая игра – Half-Life: Opposing Force, достойное дополнение к одному из лучших компьютерных шутеров всех времен. С тех пор компания пять лет работала над чужими играми. Gearbox приложила руку ко всем дополнениям и портам первой Half-Life; отвечала за компьютерные издания James Bond 007: Nightfire и Halo: Combat Evolved. Тем временем сотрудники набирались опыта и копили силы, чтобы, когда придет их час, стрелять наверняка. Их первой собственной игрой в марте 2005 года стал военный шутер Brothers in Arms: Road to Hill 30. Казалось, что в жанре невозможно составить конкуренцию двум именитым сериалам: Call of Duty и Medal of Honor, но руководство Gearbox нашло способ сделать другой, необычный шутер. В Brothers in Arms точность стрельбы не играет особенной роли; при желании вы можете пройти всю кампанию, не сделав ни одного выстрела. За основу игры взят принцип «find, fix, flank & finish», который используется военными всего мира с тех пор, как было изобретено ог-



«Тогда я поеду на велосипеде, а вы за мной бегом...»





Главный герой Hell's Highway – не руки, висящие в воздухе, а живой солдат с ногами, туловищем, ружьем и всем прочим.

Укрытия теперь делятся на надежные и бесполезные. Например, деревянный забор не останавливает пули, армейский джип – другое дело.

Джон Антал, военный консультант, полковник в отставке:

«Всем внимание! Сейчас я покажу вам игру, и она вам понравится!»



Джон Антал:

«Чтобы быть хорошим командиром, нужно любить своих людей. Чтобы побеждать, надо уметь рисковать теми, кого любишь».

нестрельное оружие. Побеждает тот, кто сумеет «обнаружить, подавить, обойти и уничтожить» противника. Игрок в роли сержанта Мэтта Бейкера командовал парой союзных взводов; и вы должны были управлять ими так, чтобы перехитрить немцев и одолеть их не числом, а умением. Игра вышла на удивление увлекательной и необычной, была тепло принята прессой, и уже к концу года в магазинах появилось продолжение Brothers in Arms: Earned in Blood. И только третья часть заставила себя ждать больше двух лет – переход на технологии нового поколения, ничего не поделаешь.

Идея осталась той же – сделать военный шутер, в котором светлая голова была бы важнее зоркого глаза, и вся фирменная система «find, fix, flank & finish» стала даже более подробной, чем раньше. В Brothers in Arms: Hell's Highway наш герой – уже знакомый сержант Мэтт Байкер – участвует в союзной операции «Маркет-Гарден» (17–25 сентября 1944 года). Ее план таков: союзные десантники должны неожиданно для противника захватить мосты в занятой немцами Голландии (операция «Маркет»), а британские танковые корпуса – совершить бросок на север и перейти Рейн, последнюю преграду к вторжению в Германию (операция «Гарден»). На пути британцев было восемь крупных рек, и десантники должны были штурмом занять все восемь мостов одновременно, а техника за несколько дней прорваться в Германию. Для этой цели подходила только одна дорога, двухполосное шоссе номер 69.

В конце концов операция затянулась на неделю: десантники блестяще выполнили поставленные перед ними задачи, захватили злосчастный мост через Рейн и продержались на нем против превосходящих немецких сил гораздо дольше, чем планировалось. Но британцев подвела техника. Они не успели к мосту, и большая часть их сил ушла на то, чтобы удержать в руках союзников крохотное двухполосное шоссе 69. Земля по обе стороны от шоссе была слишком мягкой для движения колонны тяжелой техники, и крохотный путь к Рейну почти по всей своей длине стал местом жестокой битвы и заслужил прозвище «Шоссе в ад» (Hell's

Ночные задания появляются в Hell's Highway впервые в истории сериала.

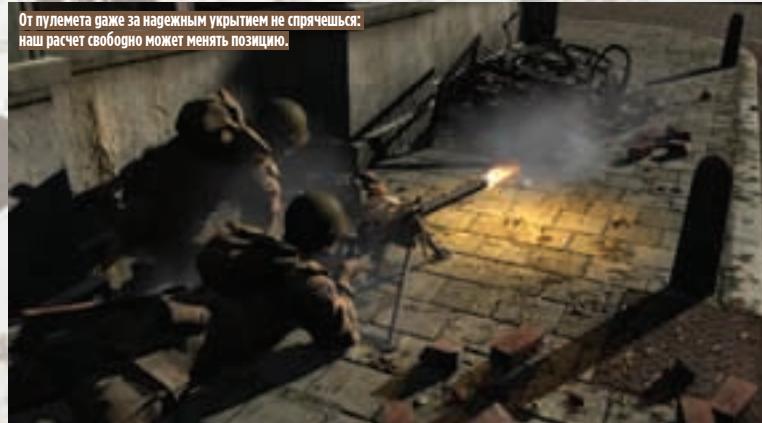




Удачно брошенные гранаты движок награждает включением «замедленного времени» (slow-mo). Взрывы от этого, правда, все равно сколько-нибудь похоже на настоящие не выглядят.



О пулемета даже за надежным укрытием не спрятешься: наш расчет свободно может менять позицию.



Разработчики исследовали архивные фотографии и выезжали на места, чтобы города, которые вы увидите, на экране выглядели точно такими, какими были в 1944-м.



Brothers in Arms на прочих платформах

Brothers in Arms: Hell's Highway, третья часть сериала выходит только на PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Чтобы владельцы Wii не чувствовали себя обделенными, для них этой осенью приготовлена Brothers in Arms: Double Time. По сути дела, это первые две игры в одной коробке и с новым управлением для Wii. Понимая, что рассказывать о Double Time толком нечего, Ubisoft о ней почти и не заикалась, мы даже скриншоты показать не можем: нету. Кроме того, этим летом сериал перебрался и на Nintendo DS, получив незамысловатое название Brothers in Arms DS, а в прошлом году на PlayStation Portable вышла Brothers in Arms: D-Day. И, прежде чем вы спросите, версия для мобильных телефонов тоже есть. Она носит самое гордое название – Brothers in Arms 3D.

Gearbox Software: Избранная игнография

Half-Life: Opposing Force (1999)
Half-Life: Blue Shift (2001)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC-версия, 2002)
Halo: Combat Evolved (версия для PC и Mac, 2003)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 (2005)
Brothers in Arms: Earned in Blood (2005)
Brothers in Arms: Hell's Highway (запланирована на 2007)
Borderlands (запланирована на 2008)
необъявленная игра про Чужих (запланирована на 2009)



Highway).

Итого: Рейн не был перейден, Голландия осталась в руках немцев, план закончить войну в 1944 году провалился. Потери с немецкой стороны составили 8 тысяч убитыми и ранеными, со стороны союзников – 18 тысяч убитыми, ранеными и пропавшими без вести.

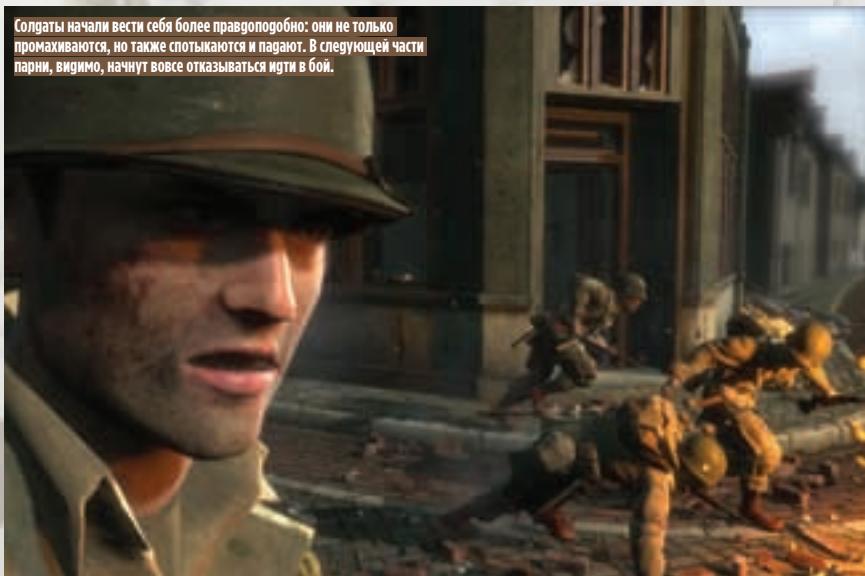
Среди десантников американской 101-й воздушно-десантной дивизии на голландскую землю высаживается Мэтт Бейкер и его подчиненные. Они пока не знают, куда попали, где свои, а где враги. Но разработчики – о, эти парни знают все. Игры сериала Brothers in Arms (в отличие от Call of Duty или Medal of Honor) всегда стремились не развлекать игрока, а правдиво воссоздавать военные действия. Рэнди Питчфорд, один из основателей Gearbox, утверждает, что

если внимательно следить за сюжетом игры, то можно ехать в Голландию и там устраивать экскурсии по местам боевой славы – настолько достоверно изображены в игре настоящие города. Например, при создании уровней сотрудники Gearbox использовали фотографии с британских самолетов-шпионов того времени. Достоверность – во всем, и разработчики очень этим гордятся. Когда в одной из демонстраций команда Бейкера подходит к немецким зениткам, Питчфорд не без удовлетворения отмечает, что в 1944-м орудия в самом деле стояли именно там, где сейчас они стоят в игре. С таким же намерением – сделать «правильный» военный шутер – авторы подошли и ко всем прочим сторонам игры. Не забыли и о людях, которые служат в нашем отряде. Харак-

терно, что Call of Duty и Medal of Honor начинаются с крупных сражений, а Brothers in Arms – с раздумий сержанта Бейкера о том, сможет ли он без ошибок написать слово «неконгруэнтный». Это не история о войне – это история о людях. Очень много экранного времени отводится отношениям и чувствам, и время между боями солдаты проводят, как будто войны и нет вовсе. Да и в игре они ведут себя более человечно: например, могут споткнуться на бегу и свалиться на землю – но если поблизости есть «братья по оружию», они помогут упавшему подняться на ноги. Даже Бейкер – не бесплотный дух-командир, а нормальный мужик с руками и ногами. Когда он бежит, винтовка трястется в руках и о точности стрельбы можно забыть. Когда поворачивает голову, оружие

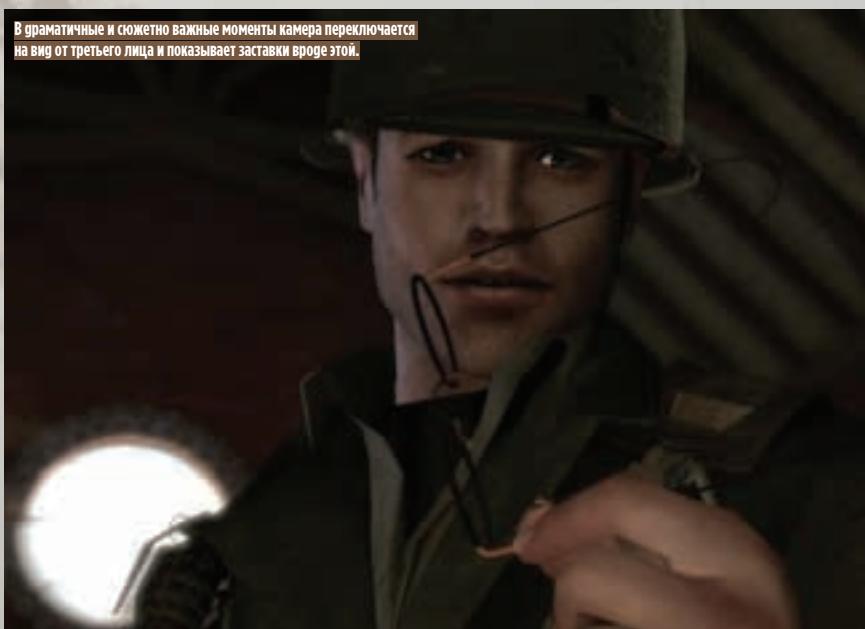


Главные герои – американские десантники, в ролях второго плана – британские танкисты.



Это не история о войне – это история о людях. Очень много экранного времени отводится отношениям и чувствам.

В драматичные и сюжетно важные моменты камера переключается на вид от третьего лица и показывает заставки вроде этой.



чуть запаздывает и приходит в положение на изготовку немного позже. И когда герой приходит в себя после близкого взрыва, удивленно плясая на торчащий из руки кусок стекла, кто-то из товарищем подойдет, шлепнет по плечу и вытащит осколок. По словам разработчиков, Бейкер в первой части учился быть командиром. Теперь он узнает, какой может быть цена его решений. Чтобы полнее раскрыть характер главного героя, авторы игры решили время от времени давать камере свободу. Например, вы от первого лица входите в заброшенный дом – и вдруг видите Бейкера со стороны. Видите, как он осторожно и нерешительно осматривает незнакомое помещение, замечает круглые очки, брошенные на столе, и вспоминает очкарика-связиста Леггета, погибшего в первой игре...

Тут, правда, разработчики сталкиваются с очевидной неувязкой: с одной стороны, в игре есть четкий слезогонный сюжет, где расписано, кто, когда и как должен погибнуть. С другой стороны, не показывать же экран Game Over каждый раз, когда по вашей неосторожности кто-то отправляется на тот свет раньше, чем намечено в сценарии. Решение найдено сомнительное: если задание выполнено с «незапланированными» потерями, в конце миссии предложат выбор: или переиграть с начала, или оживить погибших и продолжить кампанию. Этот спорный подход и в прошлых играх сбивал весь настрой: к потерям перестаешь относиться всерьез и в ответ на чьи-то истошные крики только привычно машешь рукой – да бог с ним, в следующем уровне все равно оживет. Эта условность осталась неисправленной, но во многом третья часть – ответ на критику двух первых. Почему подчиненные не могут перелезать через небольшие заборчики? Теперь умеют. Почему герой не умеет ложиться на землю? Теперь умеет. Почему в деревнях и городках нет ни одного мирного жителя? Теперь есть. Почему пули намертво застревают в дереве? Теперь же материалы обладают правдоподобной прочностью. В этом, пожалуй, одно из главных отличий игры от прошлых частей. В первый уровень были ну чистыми головоломками: немцы знали себе сидели в укрытиях, а вам только и оставалось, что искать ключик к их обороне. Во второй враг стал умнее и активно менял позиции – головоломка усложнилась. В третий меняется не только положение врага, но и укрытия на карте: в нашей демонстрации автоматчик сначала разнес в щепки опрятный деревянный





Меткость не решает исход боя.
Хорошая позиция и нападение из засады – решают.



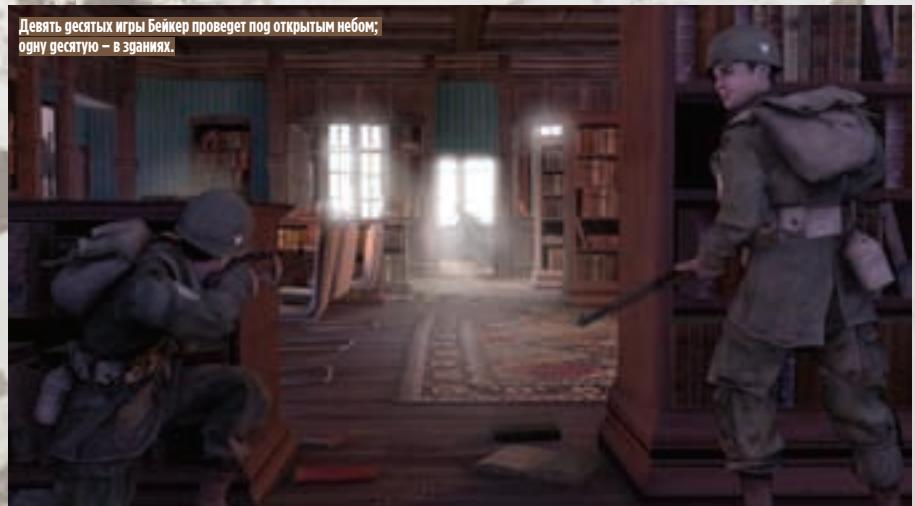
ХИТ?!

ЗА:

- Историческая достоверность как главный принцип
- Проверенный временем, но уникальный тактический геймплей
- Графика Unreal Engine 3, новый физический движок

ПРОТИВ:

- Отсутствие какой-либо информации о многопользовательских режимах
- Избирательное применение законов Ньютона
- Сомнительные заигрывания с популярным видом от третьего лица



Рэнди Питчфорд, основатель Gearbox:
«Операция «Маркет-Гарден» закончилась поражением союзников. Но Бейкер должен привести свой отряд к моральной победе».



Базуку зовут Стэлла, и она – единственная девушка в отряде.

торые спецэффекты. Например, если удачно бросить гранату к фрицам за мешки с песком, то все пулеметное гнездо вместе с его защитниками в буквальном смысле взлетит на воздух, а игра услужливо направит ваш взгляд в нужном направлении и включит эффект замедления времени. В жизни такого не бывает, а в игре выглядит довольно уместно. Есть и еще одно изменение в угоду зрелищности. Теперь Бейкер время от времени будет вынужден вести бой внутри зданий, один, без подчиненных. И хотя на это уйдет не более пятнадцати процентов игрового времени, именно на таких заданиях мы сможем понять характер и чувства героя. Например, когда Бейкер оказывается в одиночестве ночью в разбомбленном госпитале, ему в голову поневоле лезут мрачные мысли. Он вспоминает тех, кто погиб, выполняя его приказы, и разработчики обещают, что иногда герой даже не сможет отличить явь от наваждений. Недаром сюжету в третьей игре уделено куда больше внимания, чем в первых двух.

Военный консультант Джон Антал говорит, что в Brothers in Arms: Hell's Highway можно играть, напрочь отключив весь

интерфейс. Все ваши приказы Бейкер повторяет вслух, состояние врага понятно и без красных поясняющих иконок, направление к цели миссии никто не указывает, а движок усердно подкрасит опасные зоны, давая понять, куда соваться не стоит. Hell's Highway сильно отличается от прочих современных шутеров про Вторую мировую (то есть от Call of Duty 3 и Medal of Honor: Airborne). Там – голливудские боевики, здесь – правдивая история о простых парнях на фронте. Именно на сюжет делают ставку авторы в третий раз. Тактический бой, всегда бывший коньком сериала, незаметно отходит на второй план; Brothers in Arms перестает быть шутером-головоломкой и превращается... Впрочем, во что она превращается, пока не очень понятно. Игра выходит уже совсем скоро, в ноябре, а разработчики до сих пор показывали лишь самое начало первых уровней. О сетевых режимах не известно ничего, и кажется, что авторы сознательно держат в тайне самое интересное. Какие злоключения ждут Бейкера и его подчиненных в Голландии, неизвестно, но кое-что мы знаем совершенно точно. Спойлер: в 1945-м Германия капитулировала. **СИ**

HP рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

ИГРАЙ В СВОЕЙ
ВСЕЛЕННОЙ.



КОМПЬЮТЕР
СТАЛ ВНОВЬ
ПЕРСОНАЛЬНЫМ.

Больше игр. Больше драйва.

Всё будет по-твоему с новым настольным ПК HP Pavilion a6190.ru! Мощная процессорная технология Intel® Viiv™ и подлинная ОС Windows Vista® Home Premium выжимают максимум из любой игры.

Графическая карта NVIDIA® GeForce™ 8600GT с технологией PureVideo и выделенной памятью 512 Мб, а также широкоформатный экран высокого разрешения перенесут тебя на новый уровень графического реализма.

Надоело хранить информацию на дисках? На жестком диске в 500 Гб всегда найдется место для твоих фильмов, фотографий и музыки.

Для того чтобы отдохнуть, тебе пригодятся 2 DVD-привода, ТВ-тюнер и пульт дистанционного управления, которые легко превратят этот ПК в киноцентр.

Зайдите на сайт hp.ru или позвоните по телефону: 797 3 797, 8 800 200 3 500.



HP.RU



©2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Все права защищены. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Владельцем товарных знаков Microsoft, Windows, Windows Vista, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на их дизайн является корпорация Microsoft. Для использования некоторых функций Windows Vista требуется расширенное или дополнительное оборудование. Подробнее см. www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.mspx и www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.mspx. Программа Windows Vista Upgrade Advisor поможет определить, какие функции Windows Vista будут работать на вашем компьютере. Для загрузки программы используйте ссылку www.windowsvista.com/upgradeadvisor. За доставку и транзакцию по кредитным картам может взиматься дополнительная плата. Продукты на фотографиях могут не всегда соответствовать описанию. Группа Compaq является частью обновленной группы HP. Подразделения Compaq в Великобритании являются дочерними предприятиями Hewlett-Packard, в настоящее время осуществляется правовой процесс интеграции.

На правах рекламы.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



ДАЖЕ ПОСЛЕ ПОБЕДЫ
НАД ГЭНОНОМ МИР THE
LEGEND OF ZELDA ПО-ПРЕ-
ЖНЕМУ В ОПАСНОСТИ И
НУЖДАЕТСЯ В НАСТО-
ЩИХ ГЕРОЯХ.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: action.adventure.role-playing
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеогames»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ДАТА ВЫХОДА: 19 октября 2007 года
- ОНЛАЙН: <http://zelda.com/universe/game/phantom/>

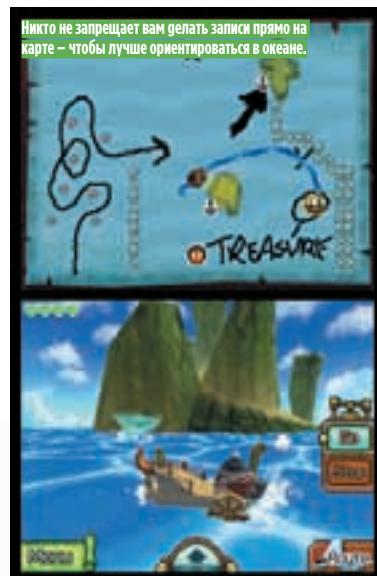
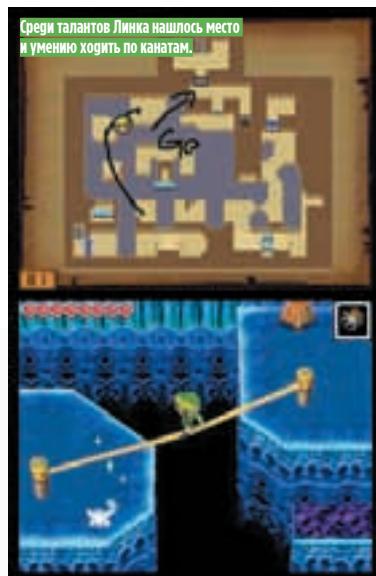


Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Должен оставаться только один

Поначалу разработчики не собирались делать продолжение The Wind Waker, а планировали создать DS-версию Four Swords, ориентированную, прежде всего, на многопользовательский режим и совместное прохождение уровней. Однако, взявшись за проект и звездив многочисленные «за» и «против», подчиненные Миямото решили отказаться от прежней затеи и вновь сосредоточить внимание на режиме для одного игрока. Был ли выбор правильным? Думается, да – но наверняка ответить на этот вопрос мы сможем лишь после знакомства с полной версией Phantom Hourglass в конце октября.



3 забавный остроконечный колпак, сверкающий меч в левой руке и прочный щит в правой (хотя бывало и наоборот)... облик Линка, отважного защитника принцесс и спасителя целых королевств, почти не меняется аж с 1986 года, когда первая часть сериала The Legend of Zelda появилась для набирающей популярность NES. С тех пор компания Nintendo сменила не одно поколение игровых платформ, и на каждой из них – кроме заведомо обретенной Virtual Boy – рано или поздно находилось место королевству Hyrule и другим сказочным землям, где добро и зло ведут непримиримую борьбу. Исход которой, само собой, зависит от действий единственного Героя в зеленой одежде. Разумеется, выход The Legend of Zelda для Nintendo DS всегда считался делом решенным. Осталось лишь набраться терпения

и подождать, пока гениальный Миямото со товарищи сотворят очередной шедевр. А заодно наглядно продемонстрируют, на что в действительности способна упомянутая портативная консоль. Увы, начальник студии EAD не торопился радовать поклонников – благо, проект, требующий его внимания, хватало с избытком. А потому встречи с Линком владельцам DS пришлось ждать больше двух лет. Именно столько времени понадобилось разработчикам на создание The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

Неоконченный круг для корабля без паруса

События Phantom Hourglass развиваются в том же мире, что и действие памятной многим The Legend of Zelda: The Wind Waker, через несколько месяцев после триумфальной победы Линка над коварным Гэном. Главный герой вместе с пираткой Тетрой

Эйдзи Аонума, дизайнер
Пока мы работали над Phantom Hourglass, у нас было достаточно времени экспериментировать со многими элементами игрового процесса.



Второстепенные персонажи не только дают Линку подсказки, но и снабжают дополнительными заданиями.



из поверженных врагов в больших количествах вываливаются рули и сердца-аптечки.



В отличие от Twilight Princess, фея в Phantom Hourglass не только «работает» курсором, но и принимает активное участие в развитии сюжета.



Рыбная ловля – лучший способ отвлечься от повседневных геройских забот.





Сетевые возможности DS также не остались без внимания – в *Phantom Hourglass* имеется полноценный многопользовательский режим, хотя, конечно, *go Four Swords* и *Four Swords Adventures* ему далеко. Официально он зовется *Battle Mode*, но на деле больше напоминает игру в прятки, где один участник прячется, а другой пытается отловить соперника, чтобы затем занять его место. При этом первый управляет Линком, тогда как второму поручают командовать целой поисковой командой из трех *Phantom Guardians*. Кроме того, на арене, изрядно смахивающей на лабиринт, то и дело появляются различные полезные предметы – например, увеличивающие скорость отбивки. Кстати, Линку недостаточно найти надежное укрытие и затянуть – это было бы слишком просто и неинтересно; ему еще необходимо раздобыть специальный кристалл (*Force Gem*) и благополучно вернуться с ним на отмеченный флагом базу. Соответственно, второй игрок должен попытаться перехватить любителя драгоценностей до того, как камень достигнет базы. Как только Линк пойман, участники меняются ролями. То же самое происходит, когда истекает отведенное время, – так что каждый игрок в течение одного раунда успевает побить и ловцом, и жертвой. К сожалению, участвовать в забаве могут лишь два человека, что несколько ограничивает потенциал многопользовательского режима, да и отсутствие каких-либо иных вариантов, кроме описанного выше, расстраивает – вряд ли поклонники *The Legend of Zelda* отказались бы от возможности совместного прохождения уровней или чего-то подобного.



ХИТ!*

За:

- Революционное управление с использованием стилуса и тактильного экрана;
- Новые возможности взаимодействия с окружающим миром – в том числе, благодаря встроенному микрофону;
- Множество секретов и головоломок в лучших традициях *The Legend of Zelda*.

Против:

- Довольно куцый многопользовательский режим;
- Кому-то наверняка не понравится слишком детский облик игры.

и ее подчиненными отправляется в открытое море на поиски таинственного призрачного корабля. Якобы именно из-за него творятся всевозможные странности в окрестных водах, и Тетра полна решимости лично познакомиться с предполагаемыми виновниками переполоха. Удивительно, но ее желание очень скоро осуществилось. Вот только, попав на борт «летучего голландца», Тетра исчезла вместе с ним. И бедному Линку не осталось ничего другого, как отправиться на ее поиски. Правда, исполнение задуманного Линк начал с довольно нелогичного

поступка: сгинул в воду и едва не утонул. Ну да, может, у них, у героев, так принято... Как бы то ни было, протагонист приходит в себя на берегу острова Mercay, где встречает страдающую потерей памяти фею по имени Сьера. Фея вмиг набивается в компанию к Линку, и новоявленные товарищи по несчастью отправляются изучать остров. Экскурсия оказывается на удивление плодотворной – сначала герой получает меч, а чуть позже становится хозяином маленького парохода, незаменимого транспортного средства в затопленном мире *Phantom Hourglass*. Впрочем,

меч и пароход – лишь вершина айсберга. А впереди вас ждут три разноцветные феи, встреча с Королем Океана и сражение со злобным повелителем фантомов Беллумом, главным виновником всех несчастий.

Стилус, микрофон, сва экрана

Покончив с сюжетом, попробуем разобраться, каких сюрпризов ждать от игрового процесса – в конце концов, именно благодаря его продуманности и увлекательности сериал *The Legend of Zelda* стал столь популярным и не растерял поклонников за долгие годы.



На первый взгляд, ничего нового Phantom Hourglass не предлагает. Более того, если посмотреть на скриншоты, кажется, что после Wind Waker и Twilight Princess разработчики сделали существенный шаг назад, вернув Линку в 2D-мир – тот же вид сверху, никакой возможности настраивать положение камеры и достаточно ограниченная свобода передвижения. Неужели DS не способна на большее, и нам придется довольствоваться повторением идей A Link to the Past и The Minish Cap для SNES и GBA? Ни в коем случае! Да, технологически данный проект отстает от предшественниц на домашних консолях – зато уникальные функции выбранной платформы позволили авторам воплотить в жизнь несколько оригинальных задумок, в частности совершенно новую модель управления. О последней и поговорим поподробнее.

Если раньше за передвижения Линка отвечала крестовина или аналоговая рукоятка, теперь герой слушается лишь команд стилуса. Отмечая на нижнем сенсорном экране ту или иную точку, вы заставляете подопечного двигаться в указанном направлении, причем расстояние между остроухим спасителем принцесс

Эйзи Аонума, дизайнер

Иногда у нас получается совсем не та игра, которую мы загдумывали. Менять планы всегда рискованно, но порой необходимо.



События Phantom Hourglass развиваются в том же мире, что и действие памятной многим The Legend of Zelda: The Wind Waker.



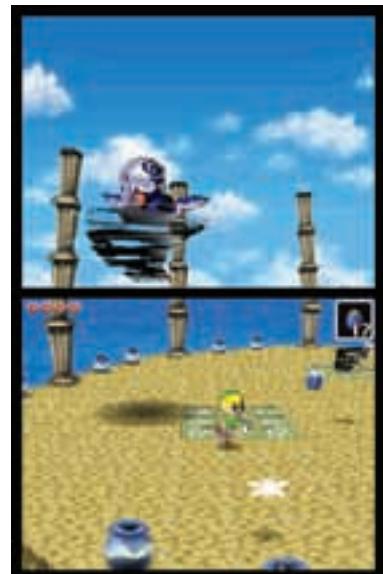
Эйзи Аонума, дизайнер

Сначала мы не хотели использовать стилус – затея казалась слишком оригинальной. Но потом поняли, что лучшего способа сделать игру простой и увлекательной одновременно просто не существует.



Преемственность технологий

Внешне Phantom Hourglass сильно напоминает The Wind Waker – главным образом, благодаря использованию технологии cel-shading и «мультяшному» стилю, за который The Wind Waker многие ругали. Так как технологически DS все-таки заметно уступает GameCube, разработчики пошли на хитрость – сократив количество полигонов, отпущеных на модели героев и декорации, замаскировали недостачу прикрученной повыше камерой. Маленький экран также помогает скрыть мелкие огрехи картинки. Исключения составляют лишь битвы с боссами, во время которых картина растягивается на оба экрана, а камера получает долгожданную свободу.



Уникальные возможности DS позволили авторам воплотить в жизнь несколько оригинальных задумок.



и «пунктом назначения» прямо влияет на скорость персонажа. Малую дистанцию он преодолеет ленивым шагом, но а перспектива долгой прогулки заставит лентяя вспомнить школьные уроки физкультуры и перейти на бодрую рыску. Чтобы подобрать тот или иной предмет, достаточно ткнуть в него стилусом; та же нехитрая процедура поможет прочитать какую-нибудь информативный указатель или завязать беседу с первым встречным. Между прочим, разговоры – вернейший способ получить ценную подсказку или совет, поэтому второстепенных персонажей ни в коем случае не стоит игнорировать. Интересное применение нашли создатели Phantom Hourglass встроенному микрофону – с его помощью вы будете здавать свечи и факелы там, где это необходимо. И это еще не все: крикнув в микрофон (что-нибудь непристой-

ное?), вы наверняка привлечете внимание местного населения или потревожите околачивающихся поблизости недругов. Раз уж вспомнили о недругах, поговорим и о том, каким образом от них удастся избавиться. И снова о кнопках придется забыть, они нынче не в моде. Взмах мечом, стремительные выпады, знаменитые «вертушки» отныне предстоит... рисовать. Полукруг – стандартный удар сплеча; короткая прямая черта – укол; нарисуете круг – и Линк завернется волчком, круша рискнувших подобраться поближе противников. Похожим образом используются и другие орудия труда, от булавы до молота и лопаты. Слишком сложно, скажут некоторые. Между тем счастливчики, успевшие ознакомиться с управлением Phantom Hourglass на практике, в один голос утверждают – лучше-

го для DS еще никто придумать и, главное, сделать не смог.

Плыут пароходы...

Вместо парусной лодки из Wind Waker Линку достался пароход; стало быть, нет никакой необходимости учитывать направление ветра. Задали нужный курс, повернули штурвал – и спокойно занимаетесь прочими повседневными делами, вроде прицельной пальбы из пушки по разнообразным морским чудищам. К слову, многие детали парохода со временем разрешат заменить – новые запчасти удастся либо приобрести у встреченных в пути торговцев, либо выменять, а то и попросту выудить из запрятанных по всему миру сундуков. Так что, начав со скромного пароходика, вы имеете неплохие шансы проплыть в гости к последнему боссу на местной версии крейсера «Ва-ряг», укрытого толстой броней и



ощетинившегося крупнокалиберными орудиями.

Размер имеет значение?

Да, чуть не забыли – океан по сравнению с таковым в Wind Waker заметно уменьшился в размерах, и путешествия от острова к острову отныне занимают гораздо меньше времени, чем прежде. Самых островов тоже несколько поубавилось, хотя простор для деятельности по-прежнему велик, особенно по меркам проекта для портативной консоли. В культурной программе Линка – семь стандартных уровней плюс так называемое master dungeon глубиной в тринадцать этажей-уровней. Именно самый нижний уровень master dungeon и станет вашей заветной целью в Phantom Hourglass, но добраться до него с первой попытки не выйдет – прежде нужно решить немало головоломок, найти ключи от множества дверей

и одолеть несметные полчища монстров. Особенно опасны для героя разноцветные фантомы. Обычного оружия они не боятся, против них помогает лишь Phantom Sword, но заполучить его удастся лишь ближе к финалу.

Отчет пошел

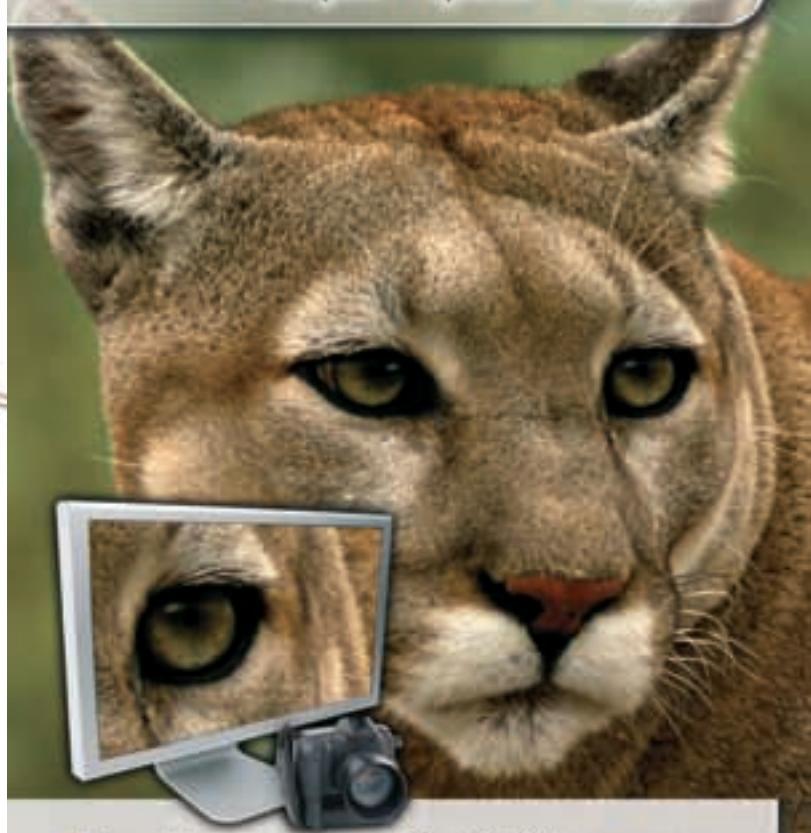
Выход каждой The Legend of Zelda – заметное событие игровой индустрии. Премьеры ждут критики – дабы в очередной раз признать Миямото гением; игроки, жаждущие пополнить коллекции долгожданным хитом; конкуренты – в надежде умыкнуть под шумок пару-тройку идей и воспользоваться ими в будущем. И не зря ждут – за двадцать с лишним лет Линк и его создатели не потерпели еще ни одного поражения. И вряд ли Phantom Hourglass нарушит эту традицию. С чем мы всех владелец DS заранее и поздравляем. **Си**

Непревзойденная



четкость и качество изображения

игры • фото • видео



- **Игры:** Полная поддержка DirectX® 10 и передовое качество графики превратят игру в реальность!
- **Фото:** Оцени превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!
- **Видео:** Смотри видео высокого разрешения и HDTV!

Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.



ATI Radeon™ HD 2600



ATI Radeon™ HD 2400
— богатые возможности
DirectX® 10 и
HD Video для
Windows Vista™

elko®

www.elko.ru

Москва: 123308, Россия, Москва,
Новогородский пр-д, 11
+7 495 234 9999 market@yandex.ru

Являясь официальным дистрибутором, ELKO предлагает вам видеокарты на базе ATI Radeon™ от пяти известных производителей графических акселераторов.

Санкт-Петербург: 19576, Россия,
Санкт-Петербург, Николаевский пр-т, 25
+7 812 718 6377, info@b2b-prf.ru



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМЫ:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
■ ЖАНР:
shooter.first-person.modern
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
■ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Infinity Ward
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
go 12 (Xbox Live)
■ ДАТА ВЫХОДА:
9 ноября 2007 года
■ ОНЛАЙН:
www.charlieoscardelta.com



■ Автор:
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



На смену неуклюжему прикладу спешит удачный солдатский нож. Вж-жик! – и нет проблем. И даже красной точки на радарах врага не останется...



Первая версия беты ограничивала рост игроков одиннадцатым уровнем в звании Sergeant I. Нынешний, второй, вариант поднял планку до шестнадцатого левела и звания Gunnery Sergeant: добавилось несколько перков, испытаний и Кольт 45-го калибра. Сейчас разработчики говорят о третьей редакции с порогом на двадцатом уровне (Master Sergeant I). Какие новые штуки это для нас откроет и ждать ли продолжения банкета (до выхода полной версии игры осталось всего ничего) – пока неясно.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ВСЕ ТО, О ЧЕМ МЫ ТАК ДОЛГО МЕЧТАЛИ.

Весь о том, что Infinity Ward надоела Вторая мировая и новая Call of Duty забросит игроков в мясорубку современной войны с терроризмом, лишила сна и покоя многих поклонников знаменитого сериала. Рекламные видеоролики и скучные скриншоты никак не могли утолить информационный голод публики, вопросы росли и множились: что же за игру мы получим уже буквально через месяц? И ответ был дан: в начале сентября стартовало закрытое бета-тестирование сетевого режима Call of Duty 4: Modern Warfare на просторах Xbox Live. Спасибо Microsoft и «Софт Клаб», и мы там были, мед-пиво пили и с радостью удовлетворяли ваше любопытство. Перво-наперво – да, игра действительно выглядит ровно так здорово,

как на картинках. То есть очень здорово. Привычные глюки (проваливающиеся в стены рюкзаки солдат, например) все еще в строю, но к выходу игры их могут и изжить – ведь когда-нибудь технологии должны до этого дорасти. В остальном все выглядит очень опрятно: модели, текстуры, анимация – все чин-чинarem. Хочу предупредить лишь об одном: львиная доля здешних красот выстроена вокруг мелких деталей и четкости текстур. Если вы все еще не попали в плен высоких разрешений, восторгов от графики ожидайте куда более сдержаных.

Что до игрового процесса – он тоже прекрасен. Оставаясь все той же старой доброй Call of Duty, новая игра весьма существенно изменилась, нахватавшись ярких идей из популярных сетевых шутеров (от Halo и GRAW

до Battlefield и Shadowrun) и обогатившись свежими решениями. Обычная реакция любого новичка в бете – бурный поток самых разных вопросов. Мы постарались эти вопросы собрать, систематизировать и подать вам в виде воображаемого FAQ-интервью с ветераном игры максимального на сегодня 16-го уровня.

Почему меня так быстро убивают?

Тому много причин. Главная: для этого нужна всего пара пуль. Тут вам не Unreal Tournament с гигантской линейкой жизни и затяжными дуэлями на ракетометах. CoD4 крайне динамична, открытый бой порой длится меньше секунды, и побеждает, как правило, тот, кто раньше заметил врага. Если вам казалось, что в Gears of War убивают быстро, то привыкать придется достаточно тяжело.

Но я начал стрелять раньше!

Причин может быть полно: выбор оружия и обвеса (каждый ствол описан набором из пяти характеристик: разброс, убойная сила, дальность поражения, скорострельность и мобильность), удачный хедшот, набор перков противника... Для вашего удобства после каждой смерти есть возможность в подробностях увидеть бой глазами врага. Незаменимая штука, которой ужасно не хватает в про- чих играх!

Э-э-э... Набор перков?

Именно. Прокачиваясь, каждый боец получает новые звания и ранги (как в Battlefield), иначе говоря – уровни. С ростом уровня открывается доступ ко все большему количеству личных умений и качеств. В нашем случае, велика вероятность, что враг воспользо-

Перки задают перцу**ПЕРВАЯ ГРУППА**

C4 x 2

Два комплекта радиоуправляемой взрывчатки для обеспечения приятного удивления пробегающим мимо бензоколонки врагам.

Special Grenades x 3

Увеличивает комплект вспомогательных (оглушающих или световых, но не взрывных) гранат до трех штук.

RPG-7 x 2

Вдобавок к обычному вооружению дает противотанковый гранатомет с двумя зарядами.

Bomb Squad

Позволяет находить и обезвреживать заложенную противником взрывчатку.

ВТОРАЯ ГРУППА

Stopping Power

Повышает убойную силу пуль.

Juggernaut

Увеличивает запас здоровья.

UAV Jammer

Скрывает от вражеских радаров.

Sonic Boom

Расширяет радиус взрыва гранат и C4, а также увеличивает убойную силу.

ТРЕТЬЯ ГРУППА

Extreme Conditioning

Позволяет бегать на дальние дистанции без осыпки.

Steady Aim

Повышает аккуратность стрельбы.

Last Stand

Позволяет несколько секунд отстреливаться из пистолета, получив смертельное ранение.

Deep Impact

Улучшает пробивную способность пуль.

Взрывать технику и зазевавшихся братьев-предателей – за милую душу, а вот стены домов – даже самые хлипкие на вид! – не сломить ни залпом из гранатомета, ни зарядом C4. Мол, все, что могло обвалиться, – обвалилось задолго до вас. Умели же строить в Советском Союзе!



А чего делать?

Несмотря на обилие заявленных сетевых режимов, в бете функционируют пока только два: привычный Deathmatch (как командный, так и, по-старинке, «все против всех») и едкий в губах Objectives (этакий привет от Counter-Strike), где команды по очереди соревнуются в захвате и удержании ключевых точек на карте, закладывании и обезвреживании взрывчатки и т.п. Карт для этого веселья пока немного – всего три; причем две из них определенно находятся где-то на территории бывшего Союза (предположительно на Украине и где-нибудь в Чечне), на это недвусмысленно намекают универсал «Елисеевский» посреди богом забытой полуразрушенной деревеньки и торговый комплекс «Электротовары», больше похожий на бетонный муравейник из складов и офисов.



Танк справа – не более чем декорация. А вот ковровая бомбардировка, нарисовавшаяся под облаками, – самая что ни на есть настоящая. Тикайте, хлопцы!



Жигули да ГАЗики – ничто в сравнении с красивой вывеской «Электротовары». На этой карте террористы со старательным акцентом орут: «Прикрай меня! Я в доизилен пerezaryaditsa!»



А можно к вам?

Система хостов и инвайтов в CoD4 напоминает о Halo 3 и Shadowrun. Вы не вольны по своему желанию создавать «сервер», если в выбранном режиме в настоящий момент уже есть подходящий. Эта строгость даже породила легенду, будто бета разлучает друзей, принуждая раскидывать возжелавших совместных убийств приятелей по разным серверам. На самом же деле вы вольны еще до запуска матча открыть Party-список и пригласить кого заблагорассудится и в любых количествах (правда, пока эти «любые количества» лишены смысла, полезный максимум: шестеро). После того игра сама подберет подходящий матч, так распределив игроков, чтобы вся ваша шайка-лейка собралась в одной команде.

конечно, снижается, но опытного игрока это не остановит – если он поклонник пулеметов и перка Deep Impact. Залегший на крыше снайпер рано или поздно обязательно получит свою порцию свинца прямо сквозь потолок.

ков подряд может запросить у штаба сканирование местности на предмет кемперов под грузовиками. Р-р-раз, и вся команда на несколько секунд в курсе, где залегли враги. Но можно и подстраховаться, предварительно экипировав перк UAV Jammer.

Странный тут радар: врагов то видно, то нет. Я прибежал к красной точке, а там никого... Это не радар, это звукоуловитель. Он засекает место стрельбы и помечает его медленно затухающей красной точкой. Иными словами, вы видите не самих врагов, а то место, где они выдали себя.

Ма-амочки! Это что за нарик?!

Умница ветеран подстрелил уже семерых новичков подряд и вызвал в подмогу боевой вертолет. Теперь, пока его не съедете, будет летать по уровню и портить вам счет. Бойтесь таких злодеев и не лезьте зря под их пули, а то еще и авианалет на ваш кемпинг организуют.

Я вообще не шумел! Лежал себе тихо-тихо под грузовиком, ждал, пока кто-то мимо пробежит...

Вай-вай! Я все понял и теперь всех победю! К гадалке не ходи. Девятого ноября встречаемся у Елисеевского. ☺

Несмотря на заявления Activision насчет «сырости» представленных в бете карт, нам не удалось найти на них ни одного относительно безопасного угла. Где бы вы ни спрятались – обязательно отыщется пара мест, откуда нычка прекрасно пропадает.

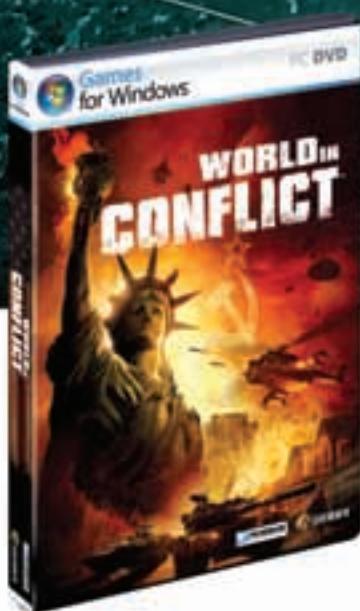


Чтает в инструкции: «Вдохнуть поглубже, задержать левый стик и плавно спустить правый триггер».



НОВАЯ ЗВЕЗДА ГОЛЛИВУДА

ФЕДИНА



WORLD IN CONFLICT™

1989 год
ХОЛОДНАЯ ВОЙНА НЕ ЗАКОНЧИЛАСЬ



Сенсационная стратегическая игра о противостоянии сверхдержав в альтернативной вселенной.

НАСТОЯЩАЯ ВОЕННАЯ ТЕХНИКА | ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КОМАНДНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ | ПЕРЕДОВАЯ ГРАФИКА

Официальный сайт и форум на www.wic-game.ru Полностью на русском языке. **СЕНТЯБРЬ 2007**



(c) 2007 Massive Entertainment AB. Все права сохранены. World in Conflict, Massive Entertainment и логотип Massive Entertainment являются зарегистрированными товарными знаками Massive Entertainment AB в США и других странах. Sierra и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment Inc в США и других странах.



1 Лучше даже не встречать. Когда двое сорусят, побеждает тот, кто стоит рядом.

2 Световые шашки – лучший способ привлечь внимание динозавров.

3 Рукопашная игра показывает от третьего лица и всегда очень зрелищно.



TUROK

ACCLAIM ПОЧИЛА В БОЗЕ, И СЕРИАЛ TUROK СМЕНИЛ ХОЗЯИНА. ЗА ЧЕТЫРЕ ГОДА ОХОТНИК НА ДИНОЗАВРОВ УСПЕЛ НАЧАТЬ НОВУЮ ЖИЗНЬ.

B конце девяностых шутер Turok: Dinosaur Hunter для Nintendo 64 был хитом из хитов. Образцом для подражания, одной из тех игр, которые открыли на консолях жанр шутеров от первого лица и показали, что и в этом жанре приставки могут на равных тягаться с PC. Авторы Turok: Dinosaur Hunter отправили нас на остров, населенный динозаврами. Это был очень смелый ход: Nintendo 64 едва могла справляться с открытыми пространствами, и на всем куске суши лежал густой туман. Дымка скрывала линию горизонта и позволяла консоли хоть как-то изобразить древние джунгли. По иронии судьбы первая игра в сериале так и осталась лучшей. С тех пор и на протяжении шести лет Turok постепенно, но уверенно превращался из дорогого блокбастера в привокзальную дешевку. В игре появлялись копе-

ечные научно-фантастические сюжеты, двуногие вооруженные и разумные «динозавры», ядовитые стрелы, которые заставляли врагов расставаться с содержимым желудка прямо у вас на глазах... В общем, дело пахло трубой. Лавочки прикрыли в 2003 году, когда вышел последний порт Turok: Evolution и всем стало ясно, что сериал загнал в тупик сам себя. И не только себя: в следующем году правообладатель «Турука» компания Acclaim Entertainment объявила о банкротстве. На распродаже имущества покойной брэнд достался разработчикам из Propaganda Games и издателю Disney Interactive. Отхватив такое счастье, обрадованные владельцы всерьез призадумались: как же продолжить сериал? Похоже, что никак. Светлые головы пришли к выводу, что пациента проще убить, чем излечить. Что и было сделано: прежние сюжетные линии вы-

везены на свалку истории, и в начале следующего года выходит совершенно другой Turok, возрождение сериала, новая глава, написанная с чистого листа. Действие отфутболено куда-то в начало двадцать третьего века. Наш герой – Джозеф Турук, бывший шпион и спецназовец. Ныне он со товарищи разыскивают Роланда Кейна, бывшего наставника Турука, а ныне негодяя и военного преступника. Команда обнаруживает следы Кейна на отдаленной планетке, но подготовиться к высадке им не дают. Звездолет сбиваются на снижение, и вы оказываетесь в опасных космических джунглях один на один с голодными динозаврами, циничными наемниками, гигантскими насекомыми и прочей шушерой. Динозавры – главное, чем прославился сериал Turok. Они возвращаются во всем своем великолепии; отказавшись

от надуманных двуногих мутантов из прошлых частей, разработчики пришли к вполне обычным на вид, хоть и «генетически модифицированным» животным. На вопрос о том, какую живность мы встретим в игре, создатели отвечают не любят. Во-первых, потому что, кроме двух-трех самых популярных видов, динозавры в массе своей публике неизвестны. Во-вторых, потому что в игре нашлось место и вдохновленной отсебятине. Правильный ответ на вопрос о динозаврах такой: «Все, что вы видели в «Парке Юрского периода», встречается и в нашей игре». С небольшими преувеличениями: например, звезды нашего шоу тираннозавр в игре в полтора раза выше, чем был на самом деле в прекрасные годы Мелового периода. Кое-какие виды, включая большинство гигантских насекомых, вовсе были выдуманы «из головы».

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
■ ЖАНР: shooter, first-person, sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Disney Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Games»
■ РАЗРАБОТЧИК: Propaganda Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: 5 февраля 2008 года
■ ОНЛАЙН: <http://www.turok.com>



■ Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



4 Частенько хочется орудовать ножом только для того, чтобы увидеть, как игра подает эти сцены.

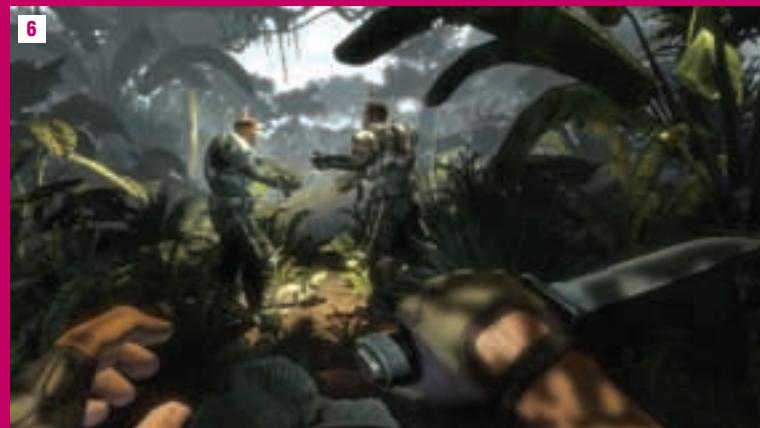
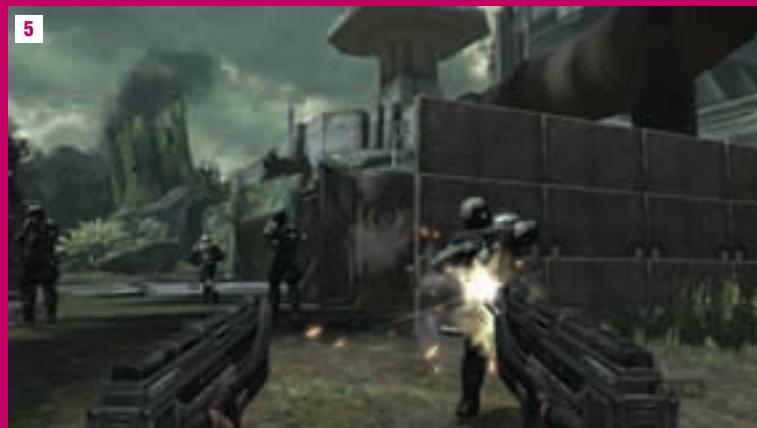
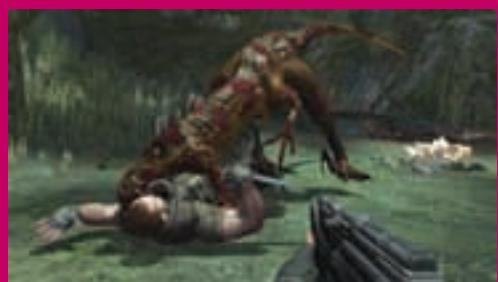
5 С этими парнями можно было и не связываться. Неподалеку есть гнездо, а приманить ратпора в лагерь – плевое дело.

6 Джунгли в игре хоть и выглядят недурно, совсем не настолько живые, как, например, в Crysis.



Парк Юрского периода

Известно, что в игру попадет более десятка различных динозавров. Не будем стараться перечислить их всех, но кое-каких упомянем. Например, будет планирующий ящеромилоподобный динозавр с двумя костяными гребнями на голове. Встретятся и паразиты-уорлоды – уточноносые динозавры, некогда широко распространенные на территории нынешней России. В небе можно будет заметить птеранодонов – летающих ящеров с размахом крыльев десять метров. В траве будут копошиться компсогнаты – небольшие, проворные и хищные рептилии ростом в три четверти метра. Возможно, на глаза попадется карнотавр – динозавр, прозванный «плотоядным быком» за характерные рога на морде. Наконец, кроме всегда популярных рапторов, в игре засветятся и более крупные ютарапторы длиной в шесть с половиной метров и высотой в два метра. О травоядных динозаврах разработчики рассказывают лишь общими фразами – дескать, какая разница, кто там травку щиплет? И, конечно, особенная роль отведена тираннозавру. В жизни никогда не достигший высоты более четырех метров хищник в игре будет представлен рослым исполином раза в два выше, чем установлено палеонтологами.



Самое интересное в здешней фауне не то, как она выглядит, а то, как она себя ведет. По большому счету, динозавры – не враги Турака.

Но самое интересное в здешней фауне не то, как она выглядит, а то, как она себя ведет. По большому счету, динозавры – не враги Турака. Противостоять вам будут наемники Кейна, отправленные в джунгли с заданием «найти и уничтожить». Динозавры здесь просто живут – спят, охотятся, бродят по каким-то своим доисторическим делам. Предостаточно и травоядных видов, которые для Турака и его команды вовсе безобидны. Динозавры не отличают одних людей от других, как мы не отличаем друг от друга котлеты или сосиски. Им плевать, кого сожрать на завтрак... и этим можно воспользоваться! Если вы идете по лесу и натыкаетесь на клад-

ку яиц – значит, вы в гнезде динозавров, и надо быть предельно осторожным. Если же вам удастся завидеть будущих родителей раньше, чем они завидят вас, то на вашей стороне появляется тактическое преимущество: вы сможете направить внимание зверей туда, куда нужно вам. Второй режим стрельбы обычно гробовика – запуск световых шашек. Эти светящиеся шарики очень хорошо привлекают и удерживают внимание динозавров, а если шашка вдруг залетит в лагерь наемников, догадайтесь, кого примитивные рептилии посчитают нарушителями своих владений? Конечно их, наемников, и посчитают. Наверное. По крайней мере, до тех пор, пока не затих-

нут крики, из высокой травы на всякий случай лучше не вылезать. С травоядными динозаврами еще проще: всего-то и нужно, что сделать лицо пострадавшее да пострелять им под ноги, и вся группа тут же даст деру в противоположную от вас сторону. И не позавидуешь тому, кто в этой стороне окажется: не сожрут, так затопчут. Кстати об упомянутой выше траве. В Turok к решению любой проблемы есть три подхода. Во-первых, «серый кардинал»: вы стравливаете оппозицию между собой, а потом расправляетесь с выжившими. Метод с блеском применяется не только в современной политике, но и в космических джунглях.

Во-вторых, «шашки наголо»: взявши стволы потолще да патронов побольше. Метод работает не очень хорошо, ибо на стороне врагов обычно серьезное численное преимущество. В-третьих, «неуловимый мститель»: размер джунглей позволяет развязать с наемниками маленькую победоносную партизанскую войну. Фирменный лук Турака при нем, стрелы бьют очень точно, а попадание в голову гарантирует мгновенную гибель. Другое оружие неуловимого – армейский нож. Один удар клинка, один труп. Самое сложное – подобраться к врагу достаточно близко, но и это в настоящих джунглях осуществить куда проще, чем в джунглях каменных. Удары ножа игра показывает с особым смашком: камера вдруг вылетает из черепушки героя, и вы со стороны смотрите, как он ловко и хладнокровно ликвидирует врага. Ходить с ножом на динозавров



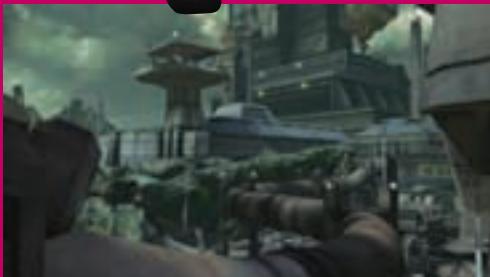
1



1 Вместе с Туруком на планете оказываются и прочие люди. «Наш» от «ненаш» отличаются по головам: у «наш» есть лица, а вражеские наемники все ходят в одинаковых шлемах.

2 Прихотливая фантазия разработчиков поселила динозавров бок о бок с гигантскими насекомыми.

3 Верный способ испортить сюжетную кампанию — загнать Турука в коридоры с одинаковыми наемниками через каждые три шага. Дорогие авторы, не делайте так!



2



3



опасно, но возможно – в этом случае рукопашный бой напоминает расправу из *God of War*.

Совсем недавно мы видели *BioShock* – другую игру со «свободным» искусственным интеллектом. В чем-то *Turok* и *BioShock* похожи: в обеих играх вы попадаете в мир, существующий по своим законам, и как-то взаимодействуете с его обитателями. *BioShock* серьезнее, там свобода действий поставлена во главу угла. *Turok* попроще, здесь упор сделан на зрелищность. Огромные динозавры, необычное оружие, зрелищный рукопашный бой. Игра работает на движке Unreal Engine 3 с кое-какими модификациями. Впрочем, сверхсовременной графики ждать не стоит. *Turok* выглядит пристойно, но в сравнение с *Unreal Tournament 3* и прочими тяжеловесами никак не идет. Разработчики и сами поясняют,

что движок Unreal Engine 3 был выбран не из-за невероятной картинки, которую можно из него выжать. Решение применить «нереальные» технологии обусловлено, прежде всего, богатыми сетевыми возможностями мотора. Авторы понимают, что сетевая игра продлевает срок жизни шутера в несколько раз, и очень тщательно трудаются над мультиплеером. И очень скрытно – какие именно режимы попадут в игру, никто не знает до сих пор.

Наверняка известны лишь некоторые подробности. Например, в одном матче смогут собраться до 16 человек, не больше. Во-вторых, точно будет режим Team Deathmatch; возможно, появится Team Dinosaur Hunting и обычный Deathmatch. Игра за динозавров нельзя, но, по слухам, во время обычного матча хищники будут то и дело выходить из лесу и нападать на игроков.

Кто сможет увернуться от них сам и толкнуть в зубастую пасть товарища – тот и молодец. Наконец, говорят, что мы увидим еще и сразу несколько вариантов Capture the Flag. Например такой, в котором флаг служит манком для всех динозавров на карте. И не дай бог кому-нибудь уронить знамя на землю – подобрать его потом будет не так-то просто.

Изначально авторы и издатели планировали выпустить *Turok* в конце этого года. Но то ли не доделали, то ли побоялись: к этому Рождеству выходит целая банда первоклассных, очень громких шутеров. Это и *Crysis*, и *Unreal Tournament 3*, и *Call of Duty 4: Modern Warfare*, и *Half-Life 2: Episode Two...* В такой компании игр с миллионными маркетинговыми бюджетами немудрено и затеряться. Выход *Turok* перенесен на февраль следующего года:

как только закончится «мертвый» январь, игра тут же поступит в продажу. Мы уже видели ее в действии на лейпцигской Games Convention и скажем вот что: звездным статусом тут не пахнет, и в одном ряду с упомянутыми блокбастерами «Турук» действительно не устоит. А жаль: в игре есть какое-то внутреннее очарование, которое сложно передать словами. Да и, опять же, динозавры – едва ли не идеальные герои для шутера. Все любят динозавров. Р.С. Но зомби все равно любят больше. Р.Р.С. Кстати о зомби. Авторы *Turok* среди источников вдохновения называют британский фильм «28 дней спустя» Дэнни Бойла. Дескать, тамошние зомби произвели впечатление на разработчиков, и те решили, что динозавры в *Turok* должны быть такими же стремительными, неутомимыми, яростными и кровожадными. **С**

БУЙСТВО СКОРОСТИ

Сегодня исключительный день для гонки.
Солнечный свет зальет зеленые тропики,
заснеженные склоны будут искрить и даже
залипанный грязью и пылью с трассы
автомобиль не омрачит радость победы.

**SEGA
RALLY**

СТАРТ - 28 Сентября



PLAYSTATION 3 PSP



www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by SEGA. www.ford.com. The Mobil logo and the flying horse design are trademarks of the Exxon Mobil Oil Corporation or one of its subsidiaries. Manufactured and distributed by SEGA with kind consent of SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Copyright and reproduction rights to the trademark, samples, and models granted by SKODA AUTO a.s. All rights reserved. "A", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: Wii
 ■ ЖАНР: role-playing, tactical
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
 ■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 5 ноября 2007 года (США)
 ■ ОНЛАЙН: www.nintendo.co.jp/wii/rfe/index.html



■ Автор: Red Cat
 chaosman@yandex.ru



В отличие от многих ролевых сериалов, где прямые продолжения довольно редки (вспомним, сколько шума было, когда Square анонсировала Final Fantasy X-2), создатели Fire Emblem никогда не стеснялись разделять повествование на две части, да и игровые миры меняли неохотно. Скажем, события Fire Emblem Gaiden разворачивались в том же мире, что и события самой первой части сериала, но уже на другом континенте. Третья часть сериала, Fire Emblem: Monsho no Nazo, и вовсе оказалась на редкость любопытным проектом – ее разделили на две «книги», первая из которых была, по сути, ремейком оригиналной Fire Emblem, а вторая – ее полноценным продолжением. События выпущенной в 1996 году Fire Emblem: Seisen no Keifu (кстати, это лучшая игра сериала, по мнению многих поклонников) дополнены сценарием Fire Emblem: Thracia 776 образца 1999 года – его умудрились «вписать» во временной промежуток между пятой и шестой главами Seisen no Keifu. Наконец, Fire Emblem: Rekka no Ken (первая часть сериала, официально выпущенная за пределами Японии) была прологом к событиям Fire Emblem: Fuuin no Tsurugi, появившейся годом ранее.



FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

НЕДОЛГОВЕЧНЫЙ МИР НА КОНТИНЕНТЕ ТЕЛЛИУС СМЕНИЛСЯ НОВОЙ ВОЙНОЙ – И НА ЭТОР РАЗ ВСЕ ВОЮЮТ ПРОТИВ ВСЕХ.

Bделах военно-политических не должно оставаться нерешенных вопросов – иначе рано или поздно любая блестящая победа, одержанная сегодня, завтра обернется сокрушительным поражением. Как некоторые из вас наверняка помнят, финал Fire Emblem: Path of Radiance дал немалый простор для размышлений, благо темных «пятен» в сценарии хватало с избытком. Теперь же, по мнению студии Intelligent Systems, героям игры пора расплачиваться за прошлые недомолвки – чему и посвящена новая Fire Emblem: Radiant Dawn для Nintendo Wii.

Неоконченный роман

После кровопролитной войны между Крымским королевством и Дайеном прошло три года, причем за это время и у победителей, и у проигравших накопилось немало задач. Разгромленный

Дайен попал под власть империи Бегнион – и имперские солдаты не устают напоминать коренным жителям, кто теперь в доме хозяин. Недовольство постепенно переросло в массовые беспорядки, а те, в свою очередь, породили организованное восстание под руководством волшебницы Микайи и молодого брода Сота. В Крыму, как вскоре стало очевидно, тоже не все спокойно. Законная королева Элинсия не успела еще как следует привыкнуть к собственному трону, а местная знать уже задумала организовать переворот и свергнуть правительницу. К несчастью для заговорщиков, Элинсия добровольно отрекаться от престола не пожелала, зато умудрилась собрать боеспособную армию и выступила против высокопоставленных интриганов. Наконец, тучи сгущаются и над империей Бегнион. Восстание в Дайене – лишь малая часть неприятностей, которые

ожидают эту могущественную державу. В списке возможных катализмов также значится война с оборотнями-лагуз, дезертирство нескольких видных полководцев и столкновения между сенатом и императрицей Санаки.

Согласитесь, не так уж мало для одной игры – и потому Radiant Dawn решили разделить на четыре тесно связанные между собой части, каждая со своим набором миссий и главными героями (Микайя и Сот в первой, Элинсия во второй, старый знакомец из Path of Radiance Аик в третьей и четвертой). Всего же, чтобы добраться до финала, предстоит одержать победу в сорока пяти главах, и поможет в столь нелегком деле целая армия из семидесяти с лишним герояев. Большую часть из них вы уже встречали в прошлой серии, но и число новобранцев достаточно велико, двадцать семь человек. К слову о героях: в Radiant Dawn

по-прежнему работает железное правило Fire Emblem – погибший боец навсегда выбывает из строя, никаких способов его оживить не предусмотрено (если не считать таковым попытку пройти миссию заново).

Что до других особенностей, то здесь никаких революционных нововведений не наблюдается. Сражения, как и раньше, проходят в пошаговом режиме и скорее напоминают шахматные партии, с той лишь разницей, что в Radiant Dawn численность вашего войска меняется от миссии к миссии; к тому же, делая ход, вы можете последовательно отдать тот или иной приказ всем подчиненным, и только потом уступить инициативу сопернику. Собственно поединки традиционно проходят без вашего непосредственного участия и по старой схеме: нападающий атакует, а затем пытается отразить контратаку.



В Radiant Dawn по-прежнему работает железное правило Fire Emblem – погибший боец навсегда выбывает из строя.

не значит, будто боевая система проста. Для достижения наилучшего результата вам постоянно придется учитывать множество факторов, в том числе экипировку ваших сторонников и неприятельских солдат, особенности рельефа, не говоря уж о таких качествах, как сила, скорость и выносливость того или иного героя. Не стоит упускать из виду и взаимоотношения между персонажами: близкие родственники или друзья, оказавшись на поле боя плечом к плечу, способны творить настоящие чудеса.

До слез знакомый образ

От хитросплетений сюжета и игровой механики перейдем к вопросам более про-

закническим, но не менее важным – например, попытаемся оценить, каких технологических новшеств стоит ждать от очередного детища Intelligent Systems. С точки зрения графики различия между Radiant Dawn и Path of Radiance заметить достаточно трудно – особенно, если судить о картинке лишь по скриншотам и видеороликам. Тем не менее, авторы игры не сидели сложа руки и постарались по мере сил доработать картинку. Кое-где «подтянули» анимацию, пристальное внимание уделили аренам – они заметно прибавили в площади и детализации, модели героев и спецэффекты, на мой взгляд, также выглядят несколько лучше. С другой стороны, избалован-

ные PlayStation 3 и Xbox 360 ценители прекрасного, скорее всего, только фыркнут: визуальная составляющая новой Fire Emblem функциональна, и не более того. Хотя пользователи, не отравленные еще ядом высокого разрешения, едва ли найдут серьезный повод для придирок. Разумеется, коль скоро речь идет о проекте для Nintendo Wii, возникает вопрос: каким образом в Radiant Dawn удалось задействовать пресловутый Wiimote? Увы (или, возможно, к счастью) разработчики так и не нашли революционному контроллеру достойного применения, и, судя по всему, никаких сюрпризов в том, что касается управления, ждать не приходится – лучшим выбором для

Radiant Dawn станет куда более привычный Classic Controller. Впрочем, подобное решение вполне оправдано – ведь, напомним, игровой процесс продолжения мало чем отличается от такового в Path of Radiance. А увлекаться экспериментами с гироскопами в таком консервативном жанре, как тактическая RPG, весьма рискованно. Несмотря на фантастическую популярность Nintendo Wii в Японии и за ее пределами, ролевых проектов для этой платформы заявлено на удивление мало, к тому же большая их часть имеет все шансы попросту не добраться до англоговорящей публики. Тем выше ценность Fire Emblem: Radiant Dawn для каждого владельца консоли, неравнодушного к RPG. Ну а поклонникам сериала наши советы тем более не потребуются. Им осталось лишь запастись терпением и дождаться появления игры в США и Европе. **С**



CONTRA 4

ИНДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ...

20 лет – отличный возраст. И даже если собственный день рождения кто-то не особенно любит, двадцатник – вполне достойная дата для праздника. А уж если речь идет о юбилее любимого чада, то оснований для празднования более чем достаточно. Вот и компания Nintendo согласна с нами. В роли чада – любимая многими Contra, которая как в нашей стране, так и за рубежом была настоящим культом. Но одними приятными воспоминаниями и недельным торжеством дело не ограничится – все намного интереснее: компания раздает подарки. И не какой-нибудь заваляющий римейк, как предполагалось ранее, а полноценное продолжение! Конечно, некоторые уровни покажутся знакомыми – например, джунгли, бессспорно,

напомнят самый первый уровень самой первой Contra. Однако на деле все (или почти все) уровни обещаны совершенно новые. Разумеется, игра обзаведется также и новыми боссами, новыми видами оружия и еще чем-нибудь новым. Например, доподлинно известно, что тут появятся и средства передвижения, как это было в Hard Corps и Contra III. На заметку: действие Contra 4 начинается через два года после событий Contra III: The Alien Wars. А это сразу перечеркивает надежды некоторых фанатов: нынешней осенью выйдет именно Contra 4, а вовсе не Hard Corps 2. Зато можно порадоваться тому, что разработчики не стали скрещивать ежа классического геймплея с ужом трехмерной графики (а ведь такие попытки уже бывали) и остались классику в непреклоненном 2D.

Хотелось бы отметить еще одну небезынтересную особенность: герои игры будут оснащены альпинистской «кошкой». Никаких гимнастических трюков в духе Tomb Raider – с ее помощью всего лишь предстоит забираться на недоступную высоту и отстреливать противников с верхней экрана DS. Кстати, во время использования кошки уже сейчас можно отметить и один из недостатков, который слегка портил впечатление от той же Yoshi's Island в версии для Nintendo DS: «слепая зона» между экранами вынуждает на полсекундочки терять героя из виду. Мелочь, а все-таки неприятно. Не обойдется и без мультиплеера. Само собой, Contra 4 не подразумевает сражений между игроками, но вот отстреливать противников в кооперативном режиме – запросто. Другими словами, все как много лет назад, только при помощи WiFi.

Написанием музыки к игре уже вплотную занялся известный в узких (вернее, очень узких) кругах Джейк Кауфман (Jake Kaufman), отметившийся ранее работой над звуковыми дорожками в играх средней руки для GBA и PS2 (самыми заметными из которых были, пожалуй, The Scorpion King и RebelStar Tactical Command для GBA да The Legend of Kay для PS2), а также любопытным миксом из всех музыкальных треков самой первой Contra. По слухам, именно благодаря этому миксу его и заметили разработчики Contra 4. Кроме этого, Джейк содержит сайт www.vgmix.com, где все желающие могут поделиться с миром миксами игровых саундтреков. Такое вот народное творчество. Чего ж еще желать для полного счастья? Быть может, анонса третьей части Battletoads? Было бы неплохо. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: shooter, scrolling, 2D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: WayForward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 2
ДАТА ВЫХОДА: осень 2007 года
ОНЛАЙН: www.konami.com



Автор:
 V.P.
vp@gameland.ru

1 В статике графика смотрится не очень, зато в движении, смеем заверить, все просто отлично.

2 Похоже, альпинистская «кошка» еще успеет нам надоесть – она мелькает буквально на каждом втором скриншоте от разработчиков!

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE

ПЕНДАМА

ДЕСАНТ В НЕБЕ. ПОБЕДА НА ЗЕМЛЕ.

Для нас война начинается здесь и сейчас.

Там, внизу, каждый будет сам за себя.

Каждому предстоит сделать свой выбор.

Старая колокольня?

Крыша караульной?

Или центр вражеского лагеря?

Каждый сам выбирает свою судьбу.

Но первый шаг - самый главный.

Высадка начнется 8.28

moh.ea.com

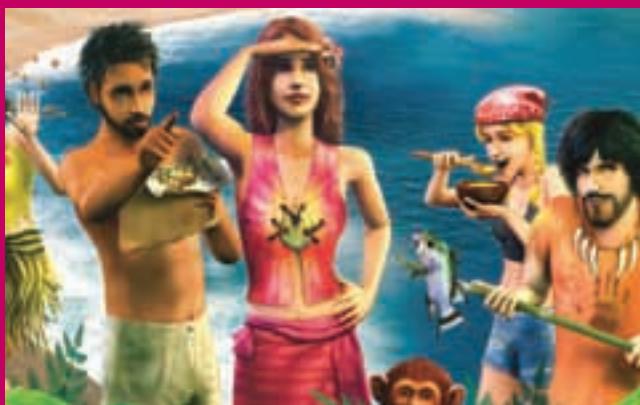
electronicarts.ru



PLAYSTATION 3



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



THE SIMS 2: CASTAWAY

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ, ИЛИ НОВЫЕ ОБИТАТЕЛИ ОСТРОВА ОБЕЗЬЯН.

Даже курица, несущая золотые яйца, рано или поздно чахнет от истощения, а потому время от времени ее рекомендуется подкармлививать свежим пшеном. Несицерпаемая тема «Жизнь Обычная» – благодатная почва для любых питательных идей. Достаточно оглядеться вокруг, чтобы понять, чего еще не хватает этим симам. Может, пылесоса... Прежде им не хватало пушистых домашних животных (отчего они с завистью поглядывали на своих собратьев из первой части). Потом они задумались, где же смена времен года... Когда творцы из Maxis справились и с этим, оказалось, что жить без приключений скучно. Пожары на кухне, увольнения с работы, конфискация имущества и прочие местные катаклизмы успели надоесть. Хочется, понимаете ли, романтики. Чтобы не горбатиться

на большого босса ради покупки пляжной панели и не страдать перед нелегким выбором цвета обоев. Всех таких заскучавших симов проще трудолюбивое симобщество дружно изгнало в отдельную игру, получившую имя The Sims 2: Castaway. В ней ваши любимцы-симы терпят кораблекрушение, чтобы надолго застрять на необитаемом острове. Прощайте будильники и счета в почтовом ящике, здравствуйте, солнце, море, джунгли и обезьяны... Впрочем, не видать новоиспеченным робинзонам беззаботного дуракавалания в стиле старенькой The Sims: Vacation или готовящейся для обычных PC The Sims 2: Bon Voyage. Повалиться на пляже в свое удовольствие удастся далеко не сразу. Вашей первостепенной задачей станет выживание. Больше никакой «пиццы по телефону». Любимый холдинг остался дома. Проголодались –

учитесь охотиться, искать съедобные растения и ловить рыбу собственноручно выструганным копьем. Предстоит строить жилище и шить одежду из того, что под рукой. Вам решать, останутся ли симы на острове или попытаются бежать при первой же возможности. А может, добившись комфорта и безопасности, они и не захотят возвращаться? Не стоит забывать, что одинокий сим впадает в тоску, после чего выдумывает себе несуществующего друга, прямо как Том Хэнкс в фильме «Изгой». В нашем случае взгрустнувшему персонажу предстоит общаться с персональным человечком. Помимо друзей иллюзорных, к услугам симов коренные жители острова – обезьянки. Они склонны мешаться и пакостить, даже могут утащить голову вашего песочно-го товарища, но с ними всегда можно подружиться, а после – коварно вы-

дрессировать для повседневного труда. И для поднятия настроения сима, подозреваю, нет ничего лучше крепких обезьяньих обятий. Активные взаимодействия с мартышками – единственный заявленное развлечение. В наличии некое подобие квестов. Можно, например, построить плот и исследовать соседние острова, ведь где-то здесь обязательно должны быть спрятаны настоящие пиратские сокровища! Пожалуй, нас ожидает весьма необычная серия непотопляемой симоперы. Создать рай в шалаше для виртуальных изгоев предлагают на самых разных платформах, в числе которых отчего-то не значится PC (видимо, принципиальным противникам консолей придется довольствоваться The Sims: Castaway Stories для ноутбуков). Что ж, курица Maxis растет здоровой и доброй, она снесет еще много-много золотых яиц! **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: Wii, PS2, PSP, DS
■ ЖАНР: special.virtual_life
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Electronic Arts
■ РАЗРАБОТЧИК: Maxis
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 22 октября 2007 года
■ ОНЛАЙН: <http://thesims2.ea.com>



■ Автор: Андрей Шилоносов skaarjd@gameland.ru

1 Осталось создать сима Трипвуда и объявить о возвращении на Monkey Island.

2 А будут динозавры? Или секретный бункер с таинственными цифрами? Только время покажет...

3 О симах напоминает симовский изумруд. Все прочее выпало из Tomb Raider.

4 Симы учатся ловить рыбку и выживать в джунглях. Когра-нибусь им позавидует сам Нейкин Снейк.

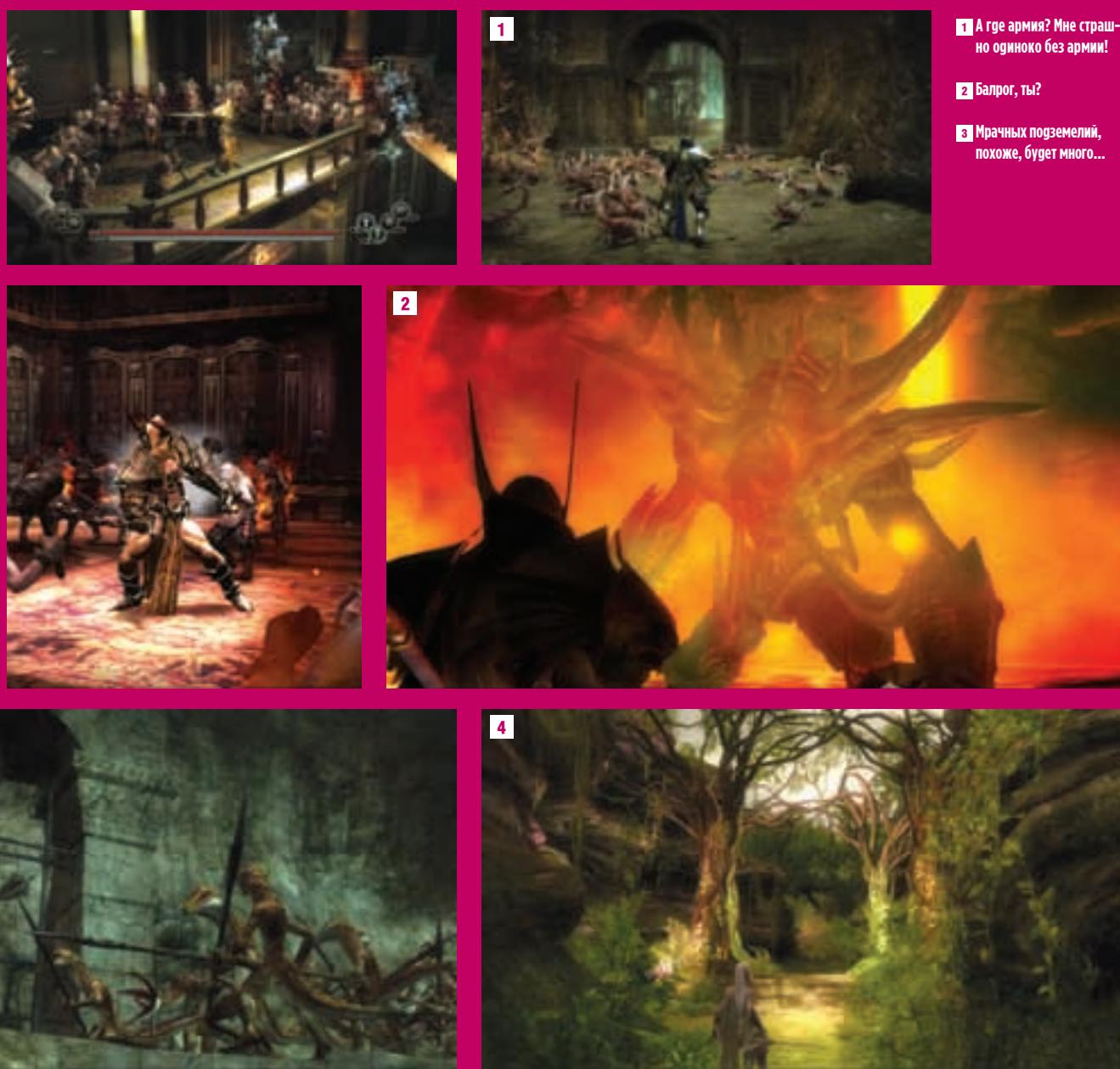
ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PC
- ЖАНР:** role-playing.action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft Game Studios
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР:** «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК:** Blueside
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:** 4
- ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2007 года
- ОНЛАЙН:** www.kufcod.com





Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru



KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

ДЬЯВОЛЬСКОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ RTS В RPG.

Kогда выяснилось, что новая часть сериала Kingdom Under Fire будет не стратегией в реальном времени, а RPG-боевиком, многих закаленных в предыдущих боях ветеранов едва не хватил удар. «Как же так, нам не доверят даже маленькие войско?», «Хочешь победы – выходи на поле лично?» Увы и ах. Не командовать нам больше ни большими, ни маленькими отрядами. Теперь нам в роли всеми покинутого героя предстоит собственноручно рубить врагов на куски, в одиночку вырезая огромные армии противника. Вот так, из полководцев разжаловали в Рэмбо. Или повысили?.. Что ж, смахнем слезу (благо, авторы обещают, что их следующий проект будет стопроцентной RTS старой закалки), преисполнимся воодушевлением и взглянем на Circle of Doom беспри-

страсно. В основу заботливо уложены заветы action-RPG, а значит можно надеяться на добротное рубилово с шустрым набором опыта в духе Diablo и картинкой из эпических фэнтези-блокбастеров вроде «Властелина Колец». За картинку в ответе железо Xbox 360, оно обеспечит отличную графику, приятные спецэффекты, разрушающее оружие и толпы врагов. Врагов обещают действительно много (ну, это не новость для игр на Xbox 360). Страшают, что они полезут из всех щелей, с потолка, со стен, из углов, словно тараканы в общаге. Лично я жду, как минимум, нападения гоблинов на братство кольца с последующим явлением местного Барлога. К слову, фантазия про братство не беспочвенна, ведь из многопользовательских режимов нас ждет совместное прохождение отрядом до четырех персонажей.

Еще обещают возвращение знакомых по предыдущим сериям героев, в числе которых красавица эльфийка Селин и закованный в броню воин Кендал. Всего шесть персонажей, из которых четверо будут доступны сразу, а двух придется открывать. Каждый герой сможет воспользоваться пятью-шестью видами оружия и задуматься над нелегким выбором из 50 различных умений. Набираемые очки опыта распределяются по трем категориям: hit points, luck и skill points. Hit points, или «здоровье», дело ясное, показывает, как долго герой способен получать оплеухи и не падать замертво. От luck, или «удачи», зависит качество предметов, которые мы снимаем с трупов поверженных монстров. Наконец, skill points, здешнее подобие маны, влияют на умения героев – могущественные заклинания и техники владения оружи-

ем. Простая на первый взгляд система не лишена своей привлекательности, которая в полной мере раскрывается во время многопользовательского совместного приключения. Как вам идея качать героя только здоровье и, взяв в две руки по щиту, грудью прикрыть слабых товарищей? Полученное в результате прокачки «броневичку» наносят удар за ударом, оставляя одни царапины, а в этот момент друзья расстреливают врагов мощной магией. Любителям решать все закавыки в одиночку должно понравиться умение «мазохист», позволяющее получать скайлпойнты или деньги за счет понесенных увечий.

Что же за игра получится в итоге? Получим ли мы LotR: The Return of the King, Diablo, Gauntlet: Seven Sorrows или Ninety-Nine Nights? Ответа ждать до ноября. Не так уж и долго. 



NECROVISION

МРАЧНАЯ ИГРА О МРАЧНЫХ ВРЕМЕНАХ

Гнилые траншеи, бипланы на фоне свинцового неба, километры колючей проволоки, удушающие газы, глыбообразные танки. Повсюду царят страх, тоска и безысходность. Знакомые образы, прочно засевшие в памяти, благодаря книгам Ремарка и Олдингтона и ч/б кинохронике о Первой мировой. Компьютерные игры на этой благодатной почве уже появлялись, причем не раз: это и Iron Storm, и дополнение к Painkiller – всего и не упомнишь. Эти проекты здорово различаются стилистикой и жанрами, но в них всегда подкупают острое ощущение последней окопной войны, войны изматывающего застоя, войны, когда на фронте месяц за месяцем «без перемен». На сей раз эксплуатировать тему WWI, крайне популярную среди людей постарше, но не занимающую тинейджеров, будет The Farm 51 вместе

с нашей «1С». Именуется этот донельзя мрачный шутер Necrovision. Предыстория такова. 1916 год. Молодой американец отправляется в охваченную войной Европу людей посмотреть, себя показать, да уму-разуму поднабраться. Такая вот познавательная поездочка. В качестве принимающей стороны он выбирает британскую армию, куда и устраивается добровольцем. Поначалу дела героя идут неплохо: рогатые каски слепают вместе с головами, медали за отвагу одна за другой появляются на потрепанной шинели. Однако очень скоро выясняется, что на самом деле войной управляет некая таинственная сила, а вовсе не великие державы, и, чтобы предотвратить Конец Света, эту силу необходимо истребить. За дело берется... ну, сами понимаете кто. Именно с этого момента и начинается основное действие Necrovision, причем с нашим не-

посредственным участием. Кайзеровских солдат сменят вампиры и несимпатичные скелеты в противогазах, а в руках героя вместо трехлинейки окажется экспериментальное оружие. Правда, пейзаж особых изменений не претерпит: привычные окопы, знакомые лабиринты траншей, ядовитые газы и грохот гигантских пушек где-то вдали. Плотность монструозной массы Necrovision напоминает Painkiller, что неудивительно, ведь основатели The Farm 51 начинали в People Can Fly. Тем не менее непрерывной «мясорубки» ожидать не стоит: перед нами в первую очередь шутер-хоррор. Потому приготовьтесь к нехитрым головоломкам в духе «поди туда, отключи или включи это» и блужданию по тоннелям-землянкам. Соотношение выглядит так: пять минут ковыряемся – ищем рычаг, открывающий очередную дверь, – следующие пять минут

зачищаем всех, кто был за дверью. Все просто... и страшно: тут тебе и иприт, и зомби в кителях без знаков отличия. Для затравки на Е3 предложили ролик, и кое-какое представление получить уже можно. Так вот, учитывая специфику жанра, простите, маловато крови. А хотелось бы побольше! Далее. Нам показали героя в противогазе – видимо, с «отравленными» зонами в Necrovision связано что-то особенное. Нельзя не отметить и падение самолета, подбитого из винтовки (привет Василию Теркину!). И если два последних пункта легко объяснимы: разработчики-то участвовали в создании Medal of Honor, а там и противогаз можно было надеть, и самолет подстрелить, то вот что делать с первым – непонятно. Наверное, остается лишь попросить у The Farm 51 и Cenega долить кровушки и довесить расчлененки. Ну вот мы и просим. **С**

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: shooter, first-person
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cenega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ РАЗРАБОТЧИК: The Farm 51
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
■ ОНЛАЙН: <http://games.1c.ru/necrovision>



■ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



■ 1 Дирижабли-горынычи. Прямо из секретных лабораторий Германии.

■ 2 Пуля – дура, а штык еще хуже. Солдата, имевшего глупость выглянуть из траншеи, ждет верная смерть.



SPACE SIEGE

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ КОМАНДЫ КРИСА ТЕЙЛORA



ИНФОРМАЦИЯ	
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	role-playing, action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	2008 год
ОНЛАЙН:	www.sega.com/spacesiege

Автор:

V.P.
vp@gameland.ru

1 Удивительное дело!
Главный герой чем-то похож на самого Криса Тейлора!

2 Неужто всю игру придется торчать на космическом корабле? Авторы об этом ни словом не обмолвились.

Помните Dungeon Siege? Может, эту игру и нельзя назвать стопроцентным хитом, но то, что она состоялась, очевидно. Поэтому, как и полагается, у нее появилась армия поклонников, которая всегда будет рада и продолжению, и дополнениям. Казалось бы, золотая жила найдена, и теперь надлежит извязать очередную серию. Однако Крис Тейлор, глава Gas Powered Games, рассудил, что миру Siege можно разрастаться не вглубь, а вширь. Говоря проще, нам предложены свежий сюжет, незнакомые герои и даже новая вселенная. Действительно, отличная идея, ведь разработчики убивают сразу двух зайцев. Во-первых, игрушка порадует поклонников Dungeon Siege, во-вторых, наверняка заинтересует любителей sci-fi. К сожалению, пока проект не слишком выделяется на общем фоне, но создатели Supreme Commander и Dungeon

Siege клятвенно обещают, что в игре будет много интересных находок. Как ни велики грядущие свершения, к сюжету они отношения не имеют. История настолько обычна, что авторам впрочем устыдиться. Впрочем, судите сами. Жило-было человечество, но вот откуда ни возьмись явились неизвестные пришельцы и всех порешили. Выжившие отправились скитаться, а точнее, покорять просторы космоса. Причем четыре из пяти кораблей были уничтожены чуть ли не на орбите, уцелел лишь гигантский Armstrong. На этом судне изо всех сил отбивается от врагов некий Сет Уокер. Не трудно догадаться, что нам в игре отводится роль этого героя. По специальности он инженер-кибернетик. Но с господином этим не все так просто. После экспериментов с кибернетическими имплантатами Сет почти утратил человеческую сущность и, что гораздо хуже, пе-

реосмыслил жизненные ценности. Все творившееся в голове у Сета – загадка, но ясно одно: или он займется спасением человечества, или, наоборот, начнет уничтожать все, что движется. На какое из этих дел герой отважится – решать игроку. Такая вот незамысловатая история. Впрочем, удивить нас должна не столько возможность решить, жить человечеству или нет, сколько проработка сюжета и герои. Авторы обещают, что персонажи Space Siege не просто запомнятся, а буквально врежутся в память. Остались в прошлом похожие друг на друга NPC – теперь у каждого обитателя Siege будет своя история. Справедливости ради заметим: нечто подобное нам сулит едва ли не каждый RPG-проект, вот только сбываются обещания нечасто. Не обойдется и без многопользовательского режима. Причем дозволено мериться силой не только один на один с живым против-

ником. Не грех с кем-то объединиться и вместе бить инопланетных тварей. Ну а если пособить некому – не беда, на подмогу геймеру-одиночке придет верный робот HR-V. Наш железный помощник не просто боевая единица действующая, как ей вздумается, – запрограммировать HR-V можно по своему вкусу. Мало того, на робота разрешается «вешать» дополнительные детали. Несмотря на право избирать жизненный путь и проработанных персонажей, пока проект не выглядит слишком оригинальным. К тому же, уж кто-кто, а поклонники-то этого сериала знают о моде Copperhead (www.planetcopperhead.com). По правде сказать, складывается впечатление, что Gas Powered Games отталкивалась именно от нее. Разумеется, есть надежда увидеть не просто Dungeon Siege в космосе, а нечто большее, но пока что проект не внушил больших надежд. **С**



Rage разрабатывается на новом движке id Tech 5. Впрочем, никто из заинтересованных лиц и не сомневался, что для нового проекта уж наверняка и свеженький движок постараются сделать. Заметим, одним из важнейших новшеств в игре будет возможность обрабатывать до 20 Гбайт текстур на одном уровне. И это при том, что сами текстуры могут иметь разрешение 128000 на 128000 пикселей!



RAGE

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН?

Kто бы мог подумать, что нынешний год принесет столько неожиданностей, да еще таких. Шутка ли, Electronic Arts решительно говорит уличным гонкам: «нет!», а id Software отрекается от коридорных FPS. Конечно, перемены очень радуют. Тем более рано или поздно они должны были произойти. Но все же, согласитесь, удивительно: id Software делает не очередной Doom или Quake и даже не пытается вернуться к Wolfenstein. Все поставлено с ног на голову, а перед нами совершенно новый проект. Его название звучит кратко, но веско: Rage. Вы еще сомневаетесь? Так познакомьтесь с ним поближе и убедитесь, что ничего общего с прежними играми здесь нет. Между прочим, Rage уже сейчас получила рейтинг Teen (13+). Однако, как утверждают авторы, насилия стало меньше. Остается лишь догадываться, что же было раньше.

Впрочем, тот, кого этот вопрос занимает, сможет над ним поразмыслить на досуге, но а мы перейдем к делу. Назвать сюжет игры необычным сложно. Перед нами не слишком далекое будущее родной планеты. Население Земли изрядно уменьшилось после падения кометы. Причем дело здесь не только в ущербе, нанесенном небесным телом. Имеются еще две причины. Первая и большая – невесть как появившиеся, но очень недружелюбные мутанты. Вторая и меньшая – борьба со всепланетным правительством местного происхождения. Пока остатки народонаселения пытались как-то оклематься после катастрофы, куча политиков начала создавать единое государство. Разумеется, тоталитарное. В результате немногие выжившие сражаются на два фронта. Наш герой – последняя и единственная надежда свободных землян. Наверное, поэтому

люди готовы помочь ему и словом, и делом: что-то подсказать или продать полезную вещь. У товарищей по несчастью можно будет прикупить все необходимое, скажем, запчасти для багги. Правда, люди живут в поселках, так что до них еще надо добраться. Да-да, вы поняли правильно: в игре надлежит кататься из одного места в другое, причем постоянно. Судя по заверениям разработчиков, Rage примерно на 60% состоит из обычной пальбы, а остальные 40% – это поездки и походы по пустошам и пещерам. Но не беспокойтесь, никто не заставляет заглядывать в каждую норку или грот. Rage – открытый мир, а значит, игрокам наверняка предложат несколько вариантов прохождения. Впрочем, каков бы ни был наш путь, часов 20 на него потратят придется. Некоторые уровни игры предназначены только для совместного освоения, так что, если хотите увидеть все, за-

ранее подыщите единомышленников. Если в версии для PS3, может, хватит и одного диска Blu-ray, то владельцы PC, Mac и Xbox360 получат аж по 2 DVD. Джон Кармак, представивший Rage в июне сего года на QuakeCon 2007, утверждает, что и при таких объемах игра не будет подвисать даже на средних конфигурациях. К сожалению, не уточняется, насколько при этом ухудшится качество графики. Возникает резонный вопрос: а так ли важна картинка? В данном случае ответ очевиден: безусловно, важна. И еще. В отличие от Severity, нового проекта Джона Ромеро, Rage не предполагает многопользовательских баталий. Во всяком случае, сейчас нам известно лишь о кооперативном режиме. Если призадуматься, это и неплохо. Трудно сделать игру и с хорошим мультиплейером, и с не менее добротным режимом для одиночных геймеров.

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
■ ЖАНР: shooter, first-person, sci-fi
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК: id Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА: 2009 год
■ ОНЛАЙН: отсутствует



■ Автор: V.P.
vp@gameland.ru



■ Пока нам показали лишь ознакомительный уровень, но он выглядит неплохо. Картина не портят даже беспорядочно разбросанные значки id Tech 5.

■ Еще неясно, позволит ли нам взглянуть на мир из кабины багги, но очень бы хотелось!

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ



E3300

СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

Выходная мощность: RMS 8Wx2+32W (THD=10%)

Соотношение сигнал/шум (усилитель): >=85 dB

Входное сопротивление: 10 Kohm

Уровень искажений: менее 0,5%

Динамик сабвуфера: 5" длинноходный драйвер

с бумажным диффузором, с магнитным экранированием

Динамики сателлитов: 2" широкополосный с магнитным
экранированием и 3/4" твиттер

Сервисное обслуживание в 180 городах

Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

www.edifier.ru



ODI

NETLAB

ЦЕНТР
компьютеров

START-IT

НИКС
ИМПЕРИЯ

FORMOSA

ULTRA

IN|LINE

неоТорг

FORUM3

т.: (495)638-5012

www.odiru.ru

www.netlab.ru

www.centrcpu.ru

www.start-it.ru

www.niks.ru

www.formosa.ru

www.ultracomp.ru

www.in-line.ru

www.netorg.ru

www.forum3.ru

www.pronote.ru

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Геймплей коренным образом изменится: герои научатся плавать, преодолевать преграды и разрушать стены.

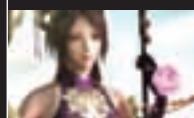
ЧЕГО ЖДЕМ?

Ветра перемен, несущего графическую свежесть.



Dynasty Warriors 6

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В США: В I КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА



«...главная надежда российского
шутеростроения...»
Игромания.Июль-2007

«Проклятие над российскими
разработчиками снято...».
ЛКИ.Июль-2007

ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Новая JRPG от создателей сериалов *Star Ocean* и *Valkyrie Profile*. Обещан огромный мир, меняющийся в зависимости от действий игрока.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Революции в жанре! Вот так, ни много ни мало.

**Infinite Undiscovery**

ПЛАТФОРМА: XBOX 360

КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО





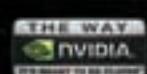
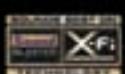
«Неповторимая динамика,
выдержанная атмосфера,
безумное число тонкостей
и нюансов - это очень
особенный, ни на что
не похожий шутер».

«Игромания»

BIOSHOCK

ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

<http://games.1c.ru/bioshock>
<http://bioshockgame.com/>



Games for Windows

РЕКЛАМА

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Продолжение одной из самых хардкорных экшн-игр современности порадует большой длительностью, новым арсеналом героя и невиданной жестокостью.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Хорошей работы над ошибками; в первую очередь – сбалансированного уровня сложности.



Ninja Gaiden 2

ПЛАТФОРМА: ХВОХ 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ



В тылу



Братья по оружию



История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении
к знаменитой игре про великую войну.



Советская кампания на огромных
картах от Ростова до Берлина.



Новое сверхмощное чудо-оружие
вермахта — самоходная гаубица Thor.



Расширенный мультиплер:
новые режимы, новые карты,
статистика.

**ЧТО ЗНАЕМ?**

RPG от Square Enix, где отношения выясняются не между персонажами, а целыми армиями.

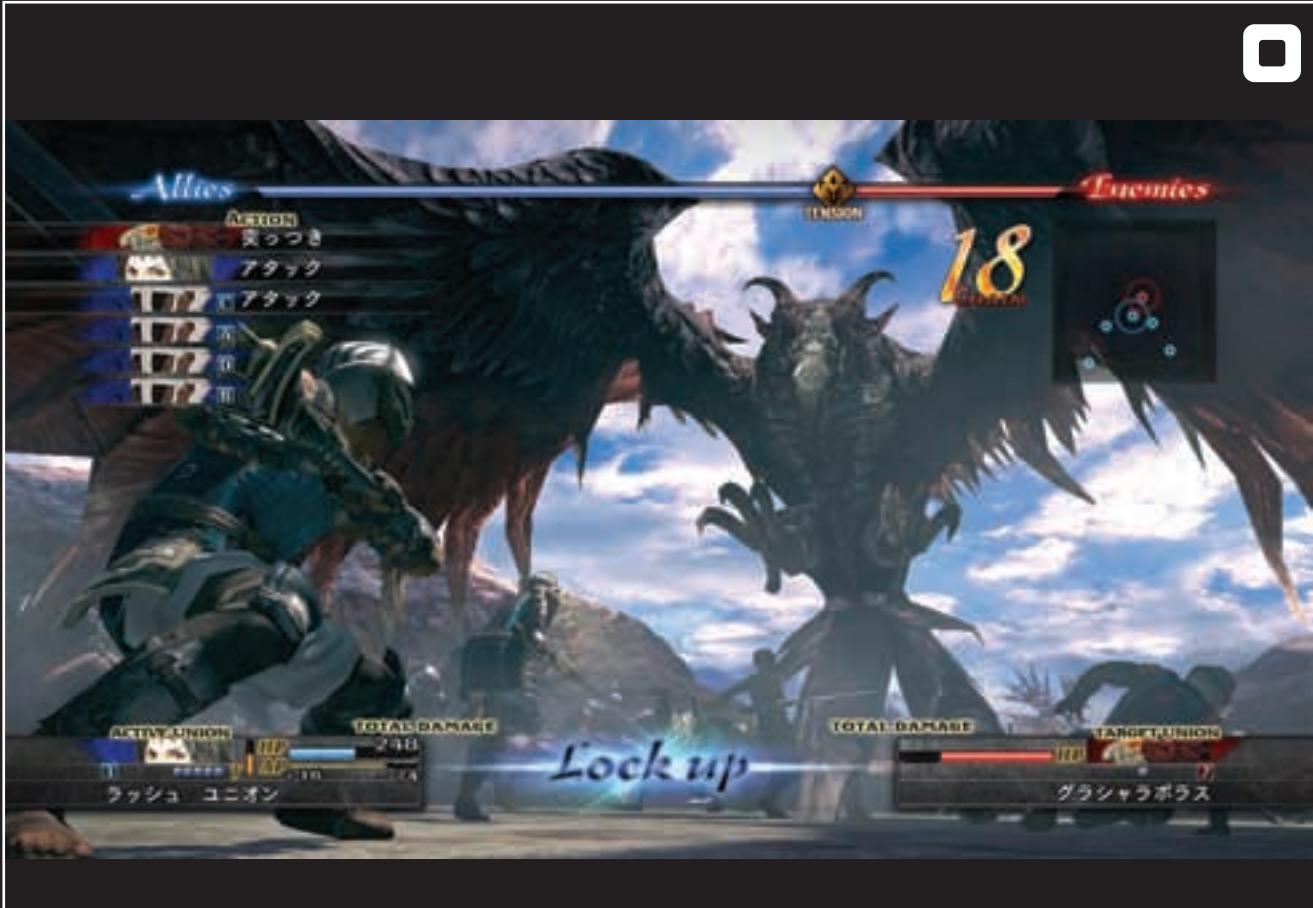
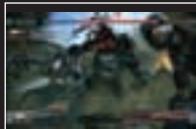
ЧЕГО ЖДЕМ?

Только не очередной Drakengard!



The Last Remnant

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА: В I КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА



ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ
УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ - ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!

ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS™

Разгром армии Альянса Лидаршвейт

Война киборгов никогда еще не была такой красочной!

Заштит Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Party game со знакомыми зверушками и несколькими десятками мини-игр.

ЧЕГО ЖДЕМ?

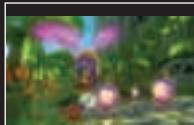
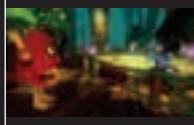
Первой игры, которая опровергает возможность подключения к Xbox 360 аж четырех контроллеров сразу.



Viva Pinata Party Animals

ПЛАТФОРМА: ХВОХ 360

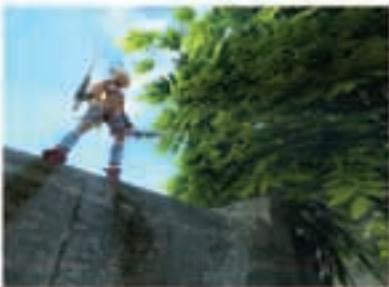
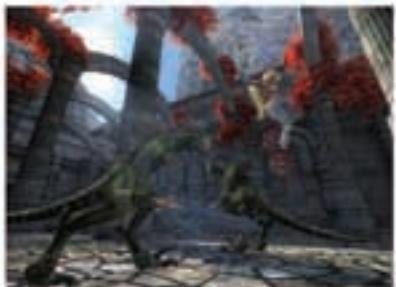
КОГДА В ЕВРОПЕ: 30 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА



ОНКИДА ЭЙД



Реклама



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Первый отечественный «боевик в стиле аниме» с роскошной красавицей, мастерски владеющей вос точными единоборствами и, конечно же, магией.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Хорошей интриги, удобного управления, отменной графики ... слез умиления у всех российских почитателей японской анимации.

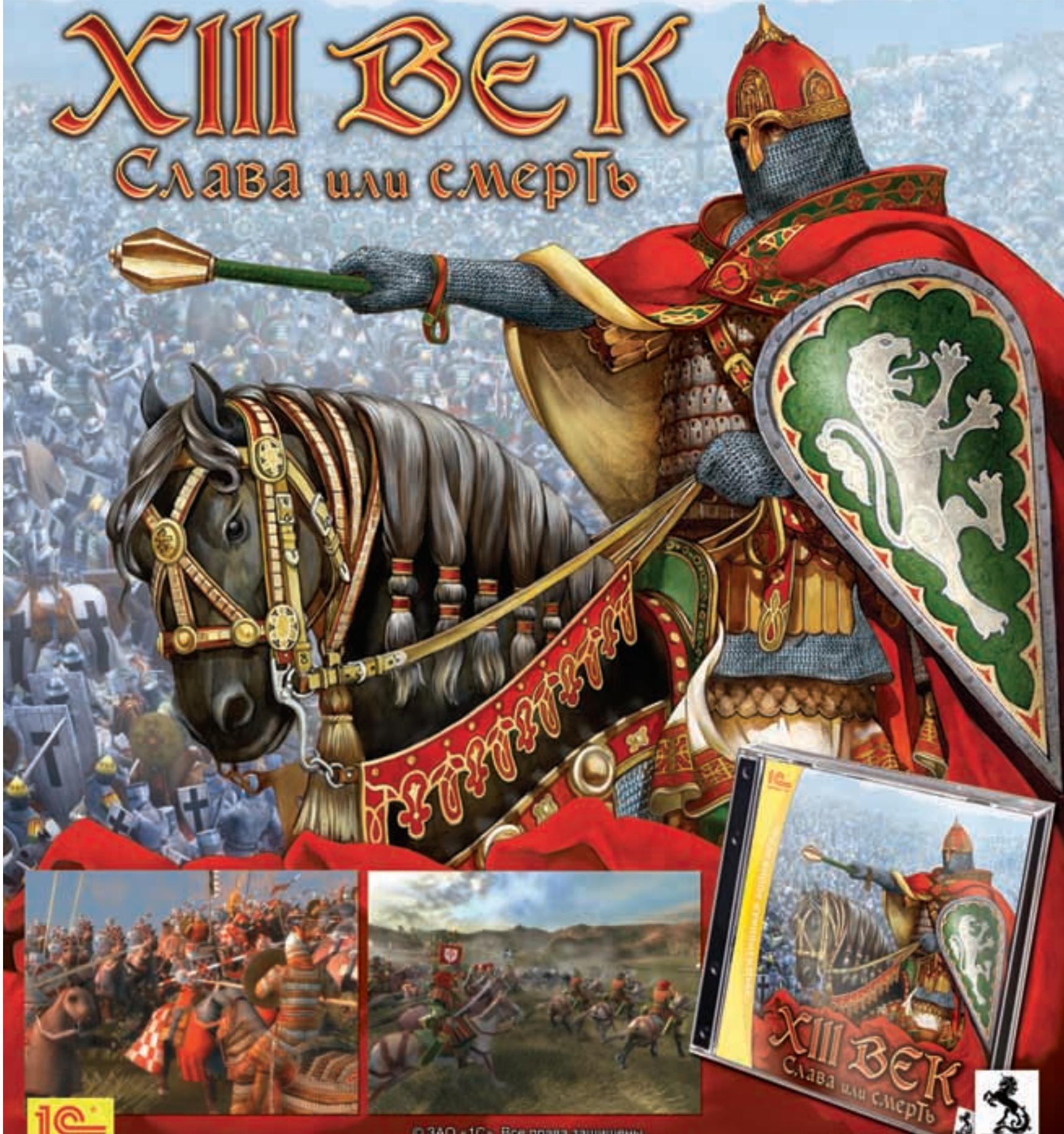
**Oniblade**

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: В НОЯБРЕ 2007 ГОДА



ХІІІ ВЕК

Слава или смерть



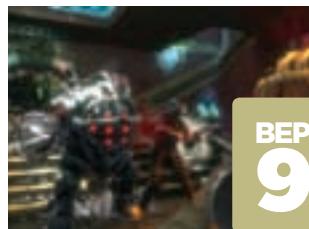
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОДИН ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

BioShock



ВЕРДИКТ
9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

► ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
► ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Ц»
► РАЗРАБОТЧИК:
2K Boston, 2K Australia

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



ВЕРДИКТ
9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. Это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какая мы ее представляли – эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

► ПЛАТФОРМА:
PC
► ЖАНР:
shooter.first.person.freestyle
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
► РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Ц»
► РАЗРАБОТЧИК:
GSC Game World

World in Conflict



ВЕРДИКТ
9.0

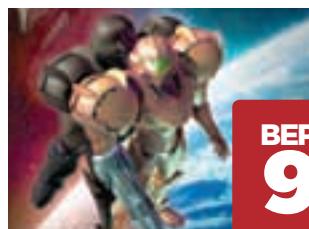
RTS нового поколения, отвергающая пережитки старины – сбор ресурсов, строительство, агрейзы. Только сражения и ничего лишнего. Великолепная графика, бешенный темп геймплея и хорошая перспектива стать новой киберспортивной дисциплиной.

► ПЛАТФОРМА:
PC
► ЖАНР:
strategy.real-time.modern
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sierra
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
► РАЗРАБОТЧИК:
Massive

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
2	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter.first-person.freestyle	Александр Трифонов	№06(231)
3	World in Conflict	PC	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
3	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
5	Supreme Commander	PC	strategy.real-time.sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
6	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing.MMO.fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
7	7.62	PC	strategy.real-time.tactical	Александр Трифонов	№17(242)
8	Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3	shooter.third-person.modern	Ашот Ахвердян	№19(244)
9	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
10	Overlord	PC, Xbox 360	role-playing.tactical	Ашот Ахвердян	№16(241)

ПРИСТАВКИ

Metroid Prime 3: Corruption



ВЕРДИКТ
9.5

Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

► ПЛАТФОРМА:
Wii
► ЖАНР:
action-adventure.first-person
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
► РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеог游»
► РАЗРАБОТЧИК:
Retro Studios

BioShock



ВЕРДИКТ
9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

► ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PC
► ЖАНР:
shooter.first.person.sci-fi
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
► РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
► РАЗРАБОТЧИК:
2K Boston, 2K Australia

Super Paper Mario



ВЕРДИКТ
9.0

Сurreалистический мир, безумный геймплей, бесподобный постмодернистский сценарий – таков рецепт хита на все времена. Но мало знать ингредиенты – готовить нужно с душой. С любовью. Тогда спасение мира вдруг предстанет приятной и веселой прогулкой. Bon voyage!

► ПЛАТФОРМА:
Wii
► ЖАНР:
action.platform/adventure
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
► РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеог游»
► РАЗРАБОТЧИК:
Intelligent Systems

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилорик, Евгений Закиров	№19(244)
2	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
3	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артём Шорохов	№18(243)
4	The Darkness	Xbox 360, PS3	shooter.first-person	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)
5	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
6	Ninja Gaiden Sigma	PS3	action.slasher	Red Cat, Александр Устинов	№19(244)
7	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)
8	Stranglehold	Xbox 360, PS3, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig	№19(244)
9	FlatOut: Ultimate Carnage	Xbox 360	racing.arcade	Артём Шорохов, Алексей Барсуков, The Stig	№17(242)
10	Colin McRae: DIRT	Xbox 360, PS3, PC	racing.rally	Александр Устинов	№14(239)

СЛОВО КОМАНДЫ

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНГОДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



 **Вера Серпова**
serpova@gameland.ru



СТАТУС:
Чебурашка (BBC)

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
the Fate

Привет! Позвольте представиться – Чебурашка. В далеком, 19-каком-то году выросшая на точках и крестиках-ноликах я впервые в жизни села за настольную игру. Это была «Перестройка». Очнулась: светает! И потопала домой. Шла, восхищаясь диковинкой. Так по сию пору и восхищаюсь игрушками. Тогда же «проглотила» «Властина кольца» и восторгу моему не было предела. А чуть позже оказалось, что фэнтези и игры можно совместить.

 **Александр Трифонов**
operfl@gameland.ru



СТАТУС:
Падая листья

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval II: Total War – Kingdoms

Казалось бы, уезжаешь в глухую тайгу, чтобы никаких телефонов, почты и прочего хайтек-безобразия. Ах нет, и там пришлось подключать и настраивать целый компьютерный класс. Интересно, о чём думает министерство образования, выделяя бюджеты на покупку техники для сельских школ, не имеющих даже преподавателя информатики? Хоть не разворовали, и то ладно. Р. С. А саундтрек в MTW II: Kingdoms чудо как хороши.

 **Артем «cg» Шорохов**
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Я должен пырьзарадыца!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4: Modern Warfare
FlatOut: Ultimate Carnage

Коллективный разум фанатов DMC утвердился в мнении, что демоническая рука нового героя – воплощение считавшегося погибшим Вергilia. Пусть так, но кто сам Нерон? Внимательно прочтите интервью с Хироноки Кобаяси в прошлом номере – он советует искать подсказку «в одной из прошлых игр Сарсом». Что ищем? Близкий к DMC игровой мир, загибу-героя, темную историю с пропавшей правой рукой... Даы-ыын-дыын! Ответ спрятан в «Блокноте» пятнадцатого номера.

 **Игорь Сонин**
sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Deathsmiles
Sengoku Basara X

Как можно узнать из нынешнего номера, я в Токио. Ходил с японками в «пурпур», фотографировался для школьниц. Делаю с ними знак «V» перед камерой, они удивляются. Ого, говорят, ты знаешь «японский жест»! А покажи нам «русский жест»! Просьба застала меня врасплох. У нас же русское что – Горбачев, перестройка и водка. Из жестов, за вычетом пошлостей, совсем ничего. Есть идея? Моя почта – sonin@gameland.ru.

 **Денис «SpaceMan» Никишин**
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Директор всех нингзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Shadow Hearts:
From the New World

С этими коллегами абсолютно невозможно! Устинов в любой паузе вворачивает, поправляя очки: «А вот в Stranglehold...». Если вовремя не увернуться, то можно попасть в водоворот басен Шорохова о, прастхоспата, Super Paper Mario... А уж если эти двое вдруг встречаются за одним столом на обеи, то лучше сразу тихо ретироваться, чтобы уберечься от очередной серии мыльной оперы под названием «Онлайновые режимы Ghost Recon»...

 **Наталья Одинцова**
odintsova@gameland.ru

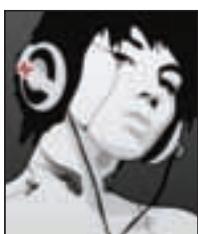


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Persona 3
Gyakuten Saiban 3

Когда этот номер выйдет в продажу, товарищ Зонт уже будет в Токио в окружении коллег из «СИ». Tokyo Game Show зовет! Припасли ли в Сарсом новое демо Devil May Cry 4? Что ответят известный художник Falcoon на наши вопросы? Как продвигается работа над Final Fantasy XIII? Выставки – это возможность держать руку на пульсе индустрии, это шоу и парад достижений одновременно. Что впечатлило нашу команду – читайте в следующей «СИ»!

 **Александр Устинов**
hh@gameland.ru



СТАТУС:
живой

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4: Modern Warfare
Forza Motorsport 2

На Tony Hawk's Proving Ground смотреть тяжело, особенно после опровергнутого Skate. Демка Spider-Man: Friend of Foe встречает страшной пастген графикой, но вполне милым «побей-их-всех» геймплеем. Вторая демка Juiced 2 поправила многие огни первой, обзавелась сетевым режимом, но прийтить все упорно отказываются. «Мой любимый sputnik» к середине стал интересным, а смерть Колина МакРея печалит.

 **Сергей Цилорик**
td@gameland.ru



СТАТУС:
Bounty Hunter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Metroid Prime 3: Corruption
Crisis Core: Final Fantasy VII

Только вернулся из солнечной Испании, как 190-я страница предыдущего номера оповестила меня, что темой нынешнего должен стать долгожданный третий Metroid Prime. Полнегели на все про все. Авральными темпами прошел – за два дня, 15 часов на счетчике игры – и за 15 часов непрерывных творческих мук после ее завершения ухитрился таки написать тему номера в срок. Дисциплинирующие дедлайны – страшная штука.

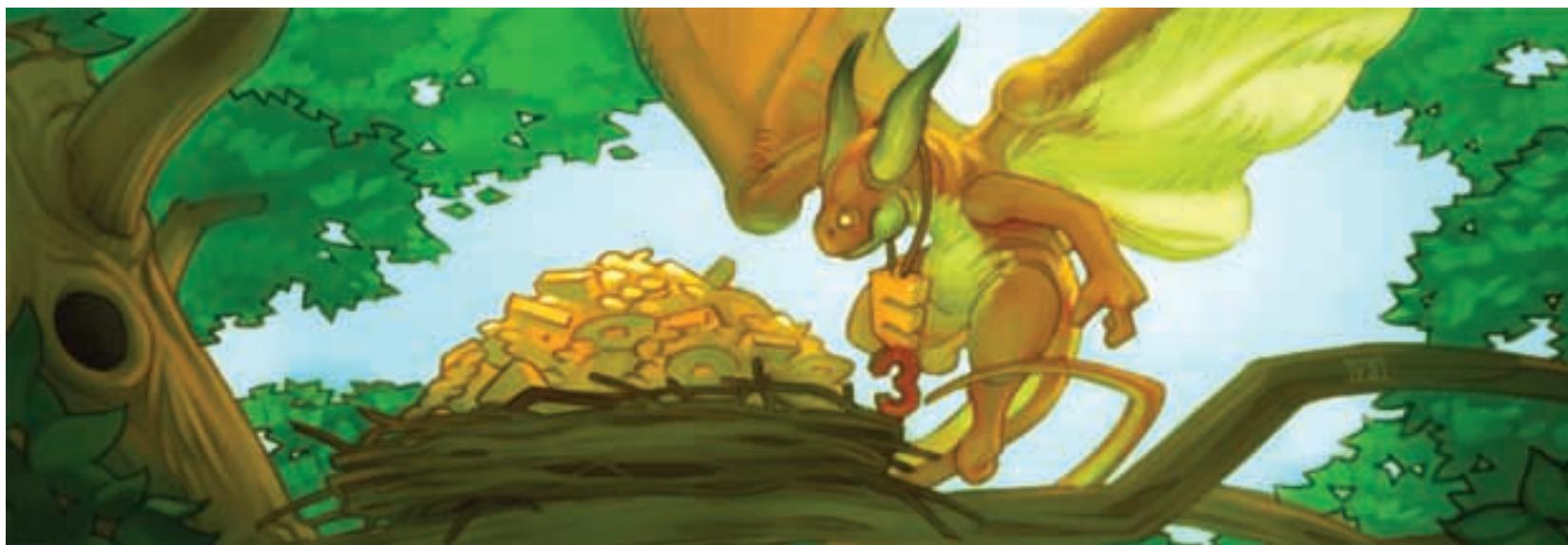
 **Red Cat**
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
в недоумении

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Skies of Arcadia Legends

Журналисты Financial Times недавно что-то там посчитали, проанализировали – и объявили Nintendo новым лидером консольного рынка. За какие-то 10 месяцев Wii обошла и PS3, и стартовавшую на год раньше Xbox 360, поставила тучу рекордов местного значения, а заслужил лишний раз доказать старое, но казавшееся не слишком правдоподобным правило: побеждает не платформа, где графика краше, а та, где игры покупателям нравятся больше. А уж что это за игры – тема для отдельного разговора.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ПУТЬ NINTENDO

ВЫХОД NINTENDO НА ПЕРВОЕ МЕСТО – СОБЫТИЕ, КОТОРОГО СЛЕДОВАЛО ОЖИДАТЬ ЕЩЕ ГОД НАЗАД. УВЫ, НЕЗАВИСИМЫЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА НЕ СЛИШКОМ РАДУЮТСЯ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ.

История взаимоотношений Nintendo со сторонними компаниями никогда не была особенно красивой. В конце 80-х и начале 90-х независимым издательствам было запрещено поддерживать одновременно NES и ее конкурентов (вернее, конкурента – Sega Master System). Или ты не работаешь с Sega, или лицензии на выпуск игр для NES (самой популярной системы в то время) тебе не видать. В итоге игры для Master System делали только сама Sega и несколько эксцентричных издательств. Время шло, антимонопольные органы отследили ситуацию, и Nintendo уже не могла диктовать свои правила партнерам, зато могла стричь с них небывалые высокие лицензионные отчисления. Когда на рынок пришла Sony, практически не имевшая собственных студий разработки, она вынуждена была создать максимально привлекательные коммерческие условия именно для независимых издательств. Они пошли косяком, создали настоящие хиты и превратили PlayStation в лидера рынка.

В дальнейшем Nintendo не раз пыталась исправить положение и заручиться поддержкой партнеров, но получалось как-то не очень. И дело было уже отнюдь не в неумении работать с людьми или в каких-то жестких требованиях. Издательства очень хорошо видели, что на приставках от Nintendo продаются огромными тиражами только... игры от самой Nintendo. Конечно, Sony тоже научилась делать хорошие проекты, но все равно лучше всего продаются вещи от Square Enix, Take-Two, Electronic Arts. Меж тем на той же Nintendo Wii половина всех проданных игр – продукция самой Nintendo. Почему так получается? Неужели всему виной «раскрученные персонажи», вроде Марио? Если обратить внимание на оценки, то можно посмотреть на десятку самых рейтинговых игр для DS по статистике GameRankings.com.

1. Mario Kart DS
2. Advance Wars: Dual Strike
3. Castlevania: Dawn of Sorrow

4. New Super Mario Bros.
5. Meteos DS
6. Planet Puzzle League
7. Kirby: Canvas Curse
8. Elite Beat Agents
9. Animal Crossing: Wild World
10. Super Mario 64

Лишь один (!) из этих проектов – Castlevania – игра от Konami, все остальные издавались Nintendo. И в списке лишь три игры о Марио. Если обратиться к PlayStation 2, получится следующая картина.

1. Resident Evil 4
2. Grand Theft Auto: San Andreas
3. Grand Theft Auto III
4. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
5. Gran Turismo 3: A-Spec
6. Grand Theft Auto: Vice City
7. Tony Hawk's Pro Skater 3
8. Pro Evolution Soccer 2
9. God of War
10. Burnout 3: Takedown

Здесь уже только две игры от Sony. Заметим, что списки лучших игр очень сильно пересекаются со списками самых продаваемых.

Проблема с приставками от Nintendo, по мнению независимых издательств, за-

ключается в том, что они самодостаточны. Конечно, Nintendo выпускает не так уж много хитов – не более одного в месяц – но обычному геймеру этого хватает. В конце концов, нашлось же в мире почти 25 млн. человек, которые приобрели GameCube и были довольны жизнью. Поклонник игр, покупающий Nintendo Wii или Nintendo DS, хорошо знает, что там непременно будут хиты от Сигеру Миямото (Mario и The Legend of Zelda), и в первую очередь он обращает внимание на них. Во вторую – на другие игры от Nintendo. Играм от независимых издательств достается минимум внимания, а если они еще и объективно хуже, чем проекты Nintendo, то у них и вовсе нет шансов. Можно возразить мне, напомнив, что на DS выходит достаточно много игр не от Nintendo. Штука в том, что производство проектов для DS обходится очень дешево и окупается даже при очень низких продажах. Даже вещи для Wii – и те уже намного дороже. С Wii появляется еще одна проблема. И на DS можно было пойти проверенным путем – сделать простенький платформер по мотивам популярного фильма. От Nintendo Wii ждут инноваций. Ждут чего-то необычного. Необычное – это всегда риск. А рисковать игровые издательства чаще всего боятся.

Перед Nintendo сейчас стоит очень сложная задача – убедить партнеров, что им нечего бояться конкуренции с играми от Nintendo. Хорошему тому примеру – миллионные продажи Red Steel и Rayman Raving Rabbids. Не удивлюсь, если окажется, что Nintendo намеренно откладывает релизы некоторых проектов и не пытается даже сделать, например, «правильный теннис для Wii» или «сборник мини-игр круче, чем Rayman Raving Rabbids». Она лишь намечает пути развития – с Wii Sports и WarioWare – и фактически предлагает партнерам готовые идеи. Дескать, берите, пользуйтесь, делайте, зарабатывайте деньги. При этом Nintendo нужно не потерять доверие покупателей и все же выпускать собственные хиты строго отмеренными порциями.

Насколько у нее получается, мы сможем узнать на Tokyo Game Show, где Nintendo как раз не присутствует. Если мы приедем и увидим, что игры для Nintendo Wii доминируют на выставке, то это будет означать, что партнеры поверили Nintendo и смогли создать что-то действительно достойное. Пока вещи, вроде Nights для Wii и спешно адаптированных игр с PS3, особых восторгов не вызывают. Мы хотим увидеть настоящие проекты нового поколения.





ЗА МЕСТЬЮ СЛЕДУЕТ РАСПЛАТА

РЕПЛАКА

Меч Богов - священное оружие. Смертным не дано владеть им, ибо за силу богов приходится расплачиваться собственной жизнью. Пророчество гласило, что родится в клане хранителей мальчик, который возьмет Меч Богов и спасет мир. Но родилась девочка - Нарико. И теперь лишь она способна защитить клан от орды кровожадных чужеземцев... Сумеет ли Нарико расправиться с врагами клана и отомстить за смерть близких прежде, чем божественный меч уничтожает ее саму?

www.heavensword.com

www.playstation.ru

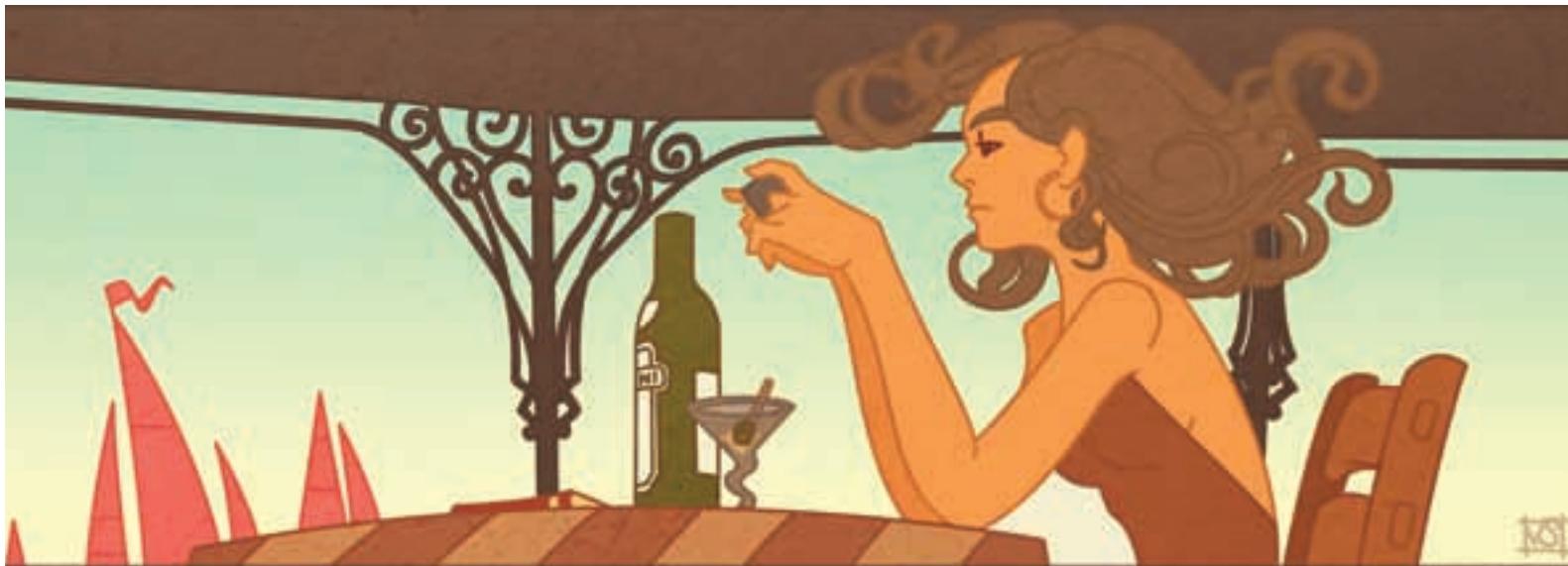
Загрузите демо-версию игры в PLAYSTATION®Store



This is living

PLAYSTATION 3

PlayStation® and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Heavenly Sword™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Heavenly Sword™ is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Яна Сугак
kairai@pisem.net

ПРИСТАВКИ ДЛЯ КРАСИВОЙ ЖИЗНИ

НА ДНЯХ ПОДРУГА ПОДЕЛИЛАСЬ СО МНОЙ: «КУПИЛА PLAYSTATION 3 В АПРЕЛЕ – А ОНА ДО СИХ ПОР КАК РАБОТАЛА, ТАК И РАБОТАЕТ. НЕ ЗРЯ ГОВОРЯТ, ЧТО SONY ПРОИЗВОДИТ НАДЕЖНУЮ ТЕХНИКУ». «А КОГДА ТЫ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ ЕЕ ВКЛЮЧАЛА?» – ПОИНТЕРСОВАЛАСЬ Я. ОНА НЕ СМОГЛА ОТВЕТИТЬ.

Что самое удивительное, подруга уверена – и PlayStation 3, и PSP куплены ей не зря. PlayStation 3 чудесно смотрится с LCD-телеvisorом Sony Bravia с диагональю в 40 дюймов, а PSP – с сумочкой Луи Виттон. Весной геймерская общественность по эту и ту сторону океана недоумевала по поводу «запуска PlayStation 3», который прошел в московском клубе «Дягилев». Увы и ах, но в России приставки теперь – дорогая бытовая техника для обеспеченных и очень обеспеченных граждан. Их так проще продавать. Снижать цены или массово переводить на русский игры – не наш путь. Наш – это заказывать Денису Симачеву PlayStation 3, расписанную под холмом. Это работает – даже с теми, кто искренне считает себя геймерами. Xbox 360 они покупают, чтобы играть, а с PSP и PlayStation 3 выходят в свет. С Nintendo DS и Nintendo Wii – особыя история. Казалось бы, «худая» DS lite и красавица Wii – отличный выбор и для ценителей стильных гаджетов, и для хардкорных геймеров. Да – но только не в России. Зарубежные геймеры помнят бум аркадных автоматов в 80-х, большой крах рынка видеоигр, взлет и падение Atari, «консольные войны» Sega, Nintendo и Sony, рождение миров MMORPG. В России тот же путь прошlo человек десять, да и те – «белые воротнички» из-за границы, переехавшие в Москву за длинным рублем. Все мы – новички в мире электронных развлечений, и именно поэтому нас удивляет то, о чем на Западе уже успели забыть. Нам не рассказали родители, что запускать игры на собранном на коленке персональном компьютере – развлечение из 80-х годов. А воссторгаться новыми графическими технологиями – тема из 90-х. Лишь совсем недавно над покупателями готовых ПК российские геймеры перестали смеяться. Ведь так же делят только «богатенькие дяди и тупые блондинки». И попробуйте объяснить владельцам китайских MP3-плееров, что iPod – «самый сексуальный бренд на рынке». Им надо предъявлять ко-

личество мегабайт встроенной памяти и список поддерживаемых форматов. Россия – страна, где ценятся вещи дорогие или выглядящие, как дорогие. Внедорожники, а не городские малолитражки. LCD-телевизоры с поддержкой Full HD (в стране, где нет HD-телевидения). Имиджевые телефоны, функции которых никогда не используются. Мощные видеокарты для ПК. Сверхлегкие ноутбуки Vaio. PlayStation 3 и PSP. Nintendo потеряла все шансы на успех в России, когда объявила, что DS и Wii будут самыми дешевыми и доступными системами на рынке. Логика российских покупателей такова: «Мы хотим получать самые дорогие вещи, даже если мы зарабатываем мало денег». Нет нужной суммы наличными? В стране бум потребительских кредитов. Купили приставку, но не хватает на игры? Они лежат в Сети, качай – не хочу. Нет денег на готовый мощный компьютер? Можно купить комплектующие на рынке и собрать его самостоятельно. Многое зависит от достатка, но каждый стремится обладать «крутыми» вещами и уметь объяснять, «почему это круто». Если бы iPod было заявлено несолько мнимых или реальных технических преимуществ над «китайскими плеерами», продавать его в России было бы гораздо проще. Философия дизайна Apple –

слишком абстрактная вещь для среднего покупателя. Нужны либо мегабайты, либо бриллианты. А лучше – все сразу. Приставки Nintendo – ни рыба, ни мясо. У них нет технических преимуществ. Они дешевы. Компактность и легкость линий Wii и вовсе идет приставке во вред – к ней трудно относиться серьезно. Вот PlayStation 3 – совсем другое дело. Берешь приставку, чувствуешь вес – и видишь, за что уплачены деньги. Открываешь Интернет, выучиваешь мантру о «супермощном процессоре Cell» – и счастье есть. Наличие или отсутствие игр – вообще дело десятое. Сколько хороших вещей есть в библиотеке PlayStation 3? Две, три? И хватит! То же самое – с PSP. Да пусть Ridge Racer оказалась бы первой и последней игрой на приставке! Хочется произвести впечатление на самого обычного геймера, которого не проймешь ни характеристиками, ни дорогим дизайном? Запускаешь Ridge Racer, геймер видит – на такой маленькой приставке выводится крутая трехмерная графика. Вуаля, нужный эффект произведен. DS любят за то, что на ней интересно играть. Но это «интересно играть» – такое же абстрактное понятие, как и «сексуальность бренда Apple». Из него не сделаешь рекламного слогана, его не втолкуешь подруге за две-три минуты

разговора. Это надо включать приставку, показывать, объяснять. И без толку. Как можно оценить New Super Mario Bros., если за плечами нет двадцати лет, проведенных в Грибном королевстве? Фигурка идет вперед по плоскому миру, прыгает, собирает монетки. И за это уплачено полторы тысячи рублей? До свидания! Как можно объяснить, что WarioWare – игра, вобравшая в себя весь опыт, накопленный индустрией, и издавательски вывернувшая его назнанку? Или еще пример. Отец приходит в магазин за подарком сыну и видит, что Wii стоит десять тысяч рублей, а PlayStation 3 – двадцать. Он выбирает PlayStation 3, потому «раз дороже – значит, лучше». Ему показывают MotorStorm, и он убеждается – да, лучше. Выбор сделан. Все. Выхода нет. Через пятнадцать лет мы доним Америку по уровню сознательности геймеров, раньше – увы. Но стоит ли беспокоиться? Россия – конечно, великая держава, но влияние ее на рынок игр равно нулю. Разработчики не перестанут поддерживать DS и Wii оттого, что этим странным русским не приглянулись консоли Nintendo. А PSP – прекрасный аксессуар, к чему это отрицать? Особенно специальная версия в золоте и бриллиантах. Sony умеет правильно подавать свою продукцию на новых рынках.



III LASR

L.A. STREET RACING

ГОРОД СМОЛКАЕТ – МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!



© 2009 GM Technology,
United Kingdom Ltd.
All rights reserved. GM
2009 GM Technology
United Kingdom Ltd.

skillord



PLAY TEN



AAA: Аутсорс Арта, Апчхи!

Согласно подсчетам аналитиков, аутсорс в области компьютерной графики составляет около половины всех услуг, предоставляемых внештатными сотрудниками, тогда как на долю аутсорсеров программного кода приходится около 28%, а звука и того меньше – 17,5%.

ЧАСТЬ 1

Аутсорс



Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

ELDER SCROLLS: OBLIVION, FORZA MOTORSPORT 2, COLIN MCRAE DIRT, GEAR OF WAR – СПИСОК МОЖНО ПРОДОЛЖАТЬ ДО БЕСКОНЕЧНОСТИ... СОЗДАНИЕМ ВСЕХ ЭТИХ ИГР, ПОМИМО ОФИЦИАЛЬНОГО АВТОРА И ИЗДАТЕЛЯ, ЗАНИМАЛАСЬ ЕЩЕ И АУТСОРС-СТУДИЯ ЛИБО ФРИЛАНСЕРЫ (СМ. НАШ СЛОВАРИК). НЕ СЕКРЕТ, ЧТО СЕГОДНЯ ИГРЫ НЕ ДЕЛАЮТСЯ МАЛЕНЬКИМИ КОЛЛЕКТИВАМИ ПО 6 – 10 ЧЕЛОВЕК, КАК ЭТО БЫЛО В НАЧАЛЕ 90-Х. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ СЛОЖНЫМ И ТРУДОЕМКИМ ДЕЛОМ. ПОРОЙ ДАЖЕ СОЛИДНОГО ШТАТА КРУПНОЙ СТУДИИ НЕДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ВОПЛОТИТЬ ВСЕ ИДЕИ ЗА ОПРЕДЕЛЕННЫЙ СРОК, ДА ЕЩЕ С ХОРОШИМ КАЧЕСТВОМ. ТОГДА НА СЦЕНУ И ВЫХОДИТ АУТСОРС. И В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ АУТСОРС АРТА.

Еще в конце прошлого века студии, как правило, неохотно передавали работы на «удаленку», а если и отдавали, то что-то самое мелкое и незначительное, вроде мебели, домашней утвари и задних планов. И неудивительно, ведь разработчики могли выполнить все необходимое своими силами. С приходом эры nextgen ситуация резко изменилась. В настоящее время редкая игра разрабатывается от начала до конца внутри одной студии. Посмотрите-ка титры любого американского блокбастера последнего времени и среди разнообразных имен и фамилий

вы обнаружите русских, украинцев, китайцев и индийцев. Разработчики по-прежнему оставляют за собой геймдизайн и программирование (да и то на готовом, купленном движке, к примеру, Unreal Engine или Source, подробнее о middleware мы поговорим в другой раз), создание уровней, сценарных миссий и скриптов – именно то, что сложно отдать в чужие руки. В то же время графикой, анимацией, музыкой и звуковыми эффектами не грех и поделиться со специализированными студиями. Не остаются в сторонке и ведущие издательские корпорации.

Новостные сайты то и дело рапортуют о создании той или иной компанией отделения по аутсорсу. Смотрите сами.

- THQ открыла внутреннее подразделение XDG (External Development Group), которое будет выполнять заказы для дружественных студий издателя (а их у THQ аж тринадцать, в том числе и крупные: Relic, Rainbow, Volition) и координировать деятельность внешних аутсорсеров.
- Гигантская Electronic Arts с давних пор отдает на сторону огромные объемы графических работ, да еще устраивает

самые настоящие тендера для аутсорс-студий. В последнее время в компании осознают, что одними FIFA XX/ NHL XX/Need for Speed X быть не будешь. Наверное, именно этим вызвана глобальная реструктуризация всей EA, корпорация концентрирует внимание на оригинальных разработках и идеях (первая ласточка – уникальное детище Уилла Райта Spore). Сейчас для создания оригинального и в то же время новаторского дизайна и геймплея подбираются команды из креативных разработчиков, группы эти невелики, всего по 6 – 8 человек.



Пример модели без и с применением normal-map.



Офис Electronic Arts в Redwood Shores. Даже такой толпы не достаточно для разработки игр следующего поколения.



НАШ СЛОВАРИК

Outsourcing (аутсорсинг) – в русском языке есть хорошее слово «кооперация», одно из значений которого передача одной компанией (заказчиком) некоторых работ другой фирме (исполнителю), специализирующейся в данной области. В игровой индустрии к аутсорсу прибегают очень часто. Причины просты: нехватка высококлассных специалистов внутри самих студий, жесткие сроки сдачи каждого из этапов и огромные объемы работ. Принцип аутсорсинга следующий: «оставляю себе только то, что могу сделать лучше других, передаю внешнему исполнителю то, что он делает лучше меня».

Freelancer (фрилансер) – дословно: вольный копейщик, или, проще говоря, наемник. Ну а на языке нашего времени слово это означает «вольный художник», или, говоря по-русски, «внештатный сотрудник». Может, звучит и не столь красиво, зато верно отражает суть. Интересно, что сам термин попал в современный язык благодаря Вальтеру Скотту. В романе «Айвенго» так называют средневекового наемного воина. Прошло немало лет, но, согласитесь, смысл не слишком изменился. Только современный фрилансер вооружен не мечом и щитом, а ноутбуком, планшетом и фотокамерой.

Но перейдем на казенный язык. Итак, фрилансер – это человек, выполняющий сдельную работу без заключения долговременного договора с работодателем, т.е. нанимаемый только для выполнения определенного перечня работ. Фрилансеры востребованы едва ли не во всех сферах деятельности – это и журналистика, и веб-дизайн, и переводы, и программирование, и, разумеется, графические работы для полиграфии, рекламы, кино, компьютерных и видеоигр. Всемирное «фрилансерство» растет, повсюду существуют люди, сидя дома, зарабатывают на жизнь благодаря удаленной работе через Интернет. Такую возможность дает электронная почта и ICQ.

Milestone (майлстоун) – контрольная точка (обычно – определенная дата), отмечающая, что какая-то часть работы успешно завершена. Необходимая вещь для контроля за тем, как продвигается тот или иной цикл работ и для его анализа.

NDA (Non-disclosure agreement, или договор неразглашении закрытой информации) – документ, регулирующий взаимоотношения заказчика (студио-разработчика) и исполнителя (аутсорс-студию или фрилансера), с подписания которого начинается сотрудничество. По условиям NDA, строго запрещено разглашать определенные сведения или показывать третьему лицу созданные в рамках проекта арт, графику, модели.

Nextgen art (Next generation art) – термин, обозначающий уровень и требования компьютерной графики для платформ нового поколения PS3 и Xbox 360, то есть большое число полигонов в кадре, качественные и детализированные текстуры (1024x1024, а порой и вплоть до 2048x2048 пикселей), практически обязательное использование карт нормалей.

Normal-map (карта нормалей, или нормал-мап) – это текстура, где все пиксели являются векторами нормали. Грубо говоря, нормал-мап содержит информацию о неровностях в каждом пикселе изображения. В настоящее время эта технология широко используется во многих компьютерных и видеоиграх, поскольку она позволяет сделать объекты более детализированными и геометрически сложными, и при этом не слишком злоупотреблять полигонами. Считается, что впервые нормал-мап использовалась для Far Cry и Doom3. Раскладывать normal-map можно долго, гораздо проще сравнить изображения наверху: слева – модель без карты нормалей, справа – она нанесена.

*Частная информация взята из Wikipedia.



А огромные объемы графической рутинной работы все чаще уходят на аутсорс.

– В штате легендарной Epic Games чуть более пятидесяти человек, часть сотрудников занималась движком Unreal 3. Такого количества работников явно недостаточно для создания Gears of War и Unreal Tournament 2007, потому не удивительно, что студия успешно сотрудничала с голландской Streamline, а некоторые работы заказывала в Китае. Дело оказалось успешным, и вскоре «эпики» объявили об открытии в Шанхае

своего филиала, который займется графикой для будущих проектов Epic Games.

Для тех, кто любит цифры, заметим: по подсчетам экспертов, в 2006 году рынок аутсорсинга в игровой индустрии превысил \$1.1 млрд., а к 2010 году затраты на аутсорс составят не менее 40% от всех расходов на разработку игр. Так происходит во многом благодаря всеобщему переходу разработчиков на nextgen платформу. К счастью или к сожалению, по мере работы этот материал все рос и рос, пока не

превысил все допустимые рамки. Поэтому мы приняли соломоново решение: разделить его на две части. Здесь, в первой, мы познакомимся с двумя студиями – именитой Liquid Development (США) и крайне перспективной Streamline Studios (Голландия). Кроме того, побеседуем с Беном Мэтисоном, американским фрилансером, живущим и работающим в Исландии. Впрочем, и для следующего номера «СИ» мы прибережем немало интересного. Читателей ждут рассказы о Massive Black, пиратской Creat Studios, вьетнамской Glass Egg Digital Media, о русских фрилансерах вообще и о Warcraft Adventures в частности.

Liquid Development

The only art resource you need



Месторасположение: Портленд, США

Клиенты: Bethesda Softworks, ArenaNet, NC Soft, Cryptic, Relic, Human Head Studios, Firaxis Games, Lionhead Studios

Онлайн: <http://www.liquiddevelopment.com>

Американская Liquid Development основана в 2000 году как студия, способная помочь разработчикам и издателям компьютерных и видеоигр в создании высококачественного графического контента. На сегодня Liquid – одна из ведущих компаний на рынке аутсорса компьютерной графики. Здесь трудится больше ста высококлассных художников, за год разрабатывающих nextgen арт более чем для полусотни крупных игровых проектов.

По Yahoo Messenger (а в Liquid это стандартный способ общения между фрилансерами и сотрудниками студии) мы связались с Дарреном Бартлеттом (Darren Bartlett), вице-президентом по производству Liquid Development.



С XIX века в этом старинном здании располагались конюшня и вагоностроительный завод. Огромные лифты поднимали лошадей на верхние этажи... Сейчас здесь – портлендский офис Liquid Development.

Приветствуем, Liquid! Расскажите, на какими проектами вы работаете сейчас?

Здравствуйте! В настоящее время Liquid Development работает над множеством крупных, по-настоящему «kick-ass» игр, которые минимум через год попадут на полки магазинов всего мира. Что это за проекты, я пока сказать не могу. Таковы суровые реалии игровой индустрии – все самое интересное и необычное и засекречено больше.

Что представляет собой ваша компания, в чем ее философия?

На самом деле, философия Liquid крайне проста: позвольте разработчику делать прекрасные игры, позвольте нам делать прекрасный арт. У нас накоплен значительный опыт в создании и разработке больших потоков графического контента, отвечающего требованиям каждого проекта. Поняв, что нам можно довериться, поручить создание и контроль графики, чтобы таким образом, забыть о дедлайнах

и сроках по арту, разработчик получает возможность заняться другими, более серьезными и важными вещами.

Сложно работает с такими гигантами, как Bethesda Softworks, Microsoft Game Studios? Насколько это тяжело? Как вы на них вышли? Или, может, они на вас?

Мы гордимся обратной связью с клиентами и тем, что результат нравится и нам, и заказчикам. В послужном списке Liquid приличное количество проектов для самых разных разработчиков. Все они остались довольны и смогли не без нашей помощи реализовать в играх свои идеи и задумки. Ну а дальше пошло-поехало, слухами земля полнится, и наша известность среди игровых компаний стала расти сама собой.

Liquid работала над созданием арта к Elder Scrolls: Oblivion, Prey и Guild Wars, популярным во всем мире. Какие чувства вы испытываете, когда видите свои модели в таких играх?

Большинство сотрудников в Liquid Development геймеры до глубины души. Мы играем во все игры, над которыми работали. Скажем, в прошлом году Guitar Hero II отняла уйму нашего драгоценного времени.

Эра nextgen арта наступила окончательно и бесповоротно, обычным стало создание моделей с миллионами полигонов, повсеместное использование карт нормалей, Zbrush и Mudbox... Как изменился процесс производства в связи с приходом в игры компьютерной графики нового поколения?

В течение последних 3-4 лет мы были основательно вовлечены в создание графики nextgen. Хотя полагаю, что термин этот немного некорректен, арт всегда создается на основе тех технологий, которые доступны на сегодняшний день, и, следуя этой мысли, мы никогда не занимаемся графикой следующего поколения.

Мы постоянно оптимизируем производственный процесс для достижения

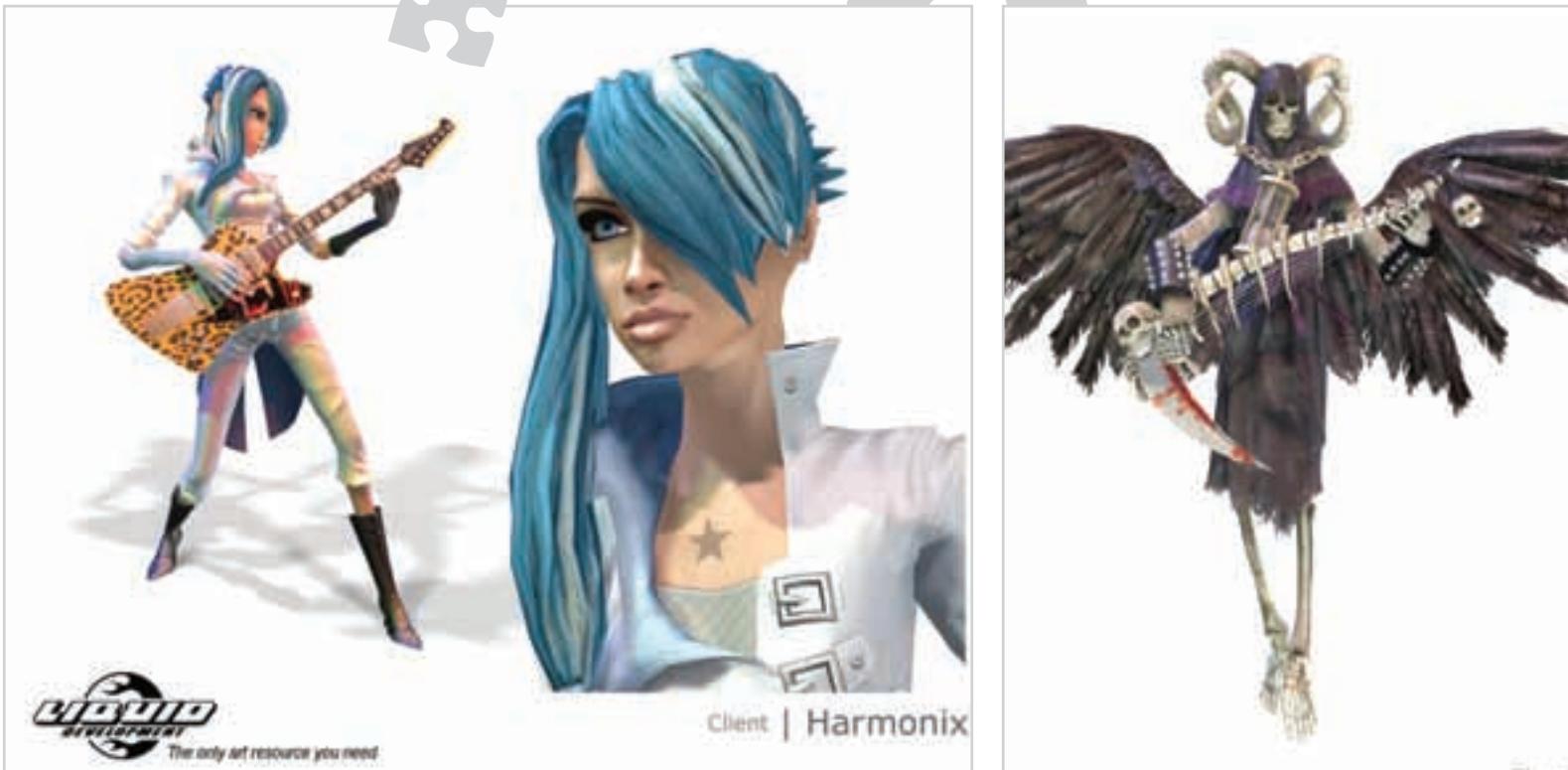
максимально возможного результата на доступном нам «железе». Работая над столь обширной и разнообразной линейкой игр, всегда стараемся быть на пике компьютерных технологий, необходимых для создания качественного арта.

Вы давно и успешно сотрудничаете с фрилансерами. Какова география ваших связей? Есть ли в Liquid ребята из России и Восточной Европы?

Мы тщательно ищем и, конечно, находим художников под каждый из наших проектов. В Liquid не хотят казаться «заграничной» или «иностранный» компанией, чтобы выглядеть более респектабельно в глазах зарубежных сотрудников. Вместо этого мы разыскиваем по всему миру самых профессиональных художников. И конечно в Liquid работают фрилансеры со всех континентов.

Вы давно и весьма успешно работаете с фрилансерами. Каковы сильные и слабые стороны





такого сотрудничества? Будь ваша воля, собрали бы всех, кто работает на Liquid, в одном офисе, под одной крышей?

Честно говоря, такого желания нет. Иначе пришлось бы пересматривать нашу модель бизнеса, проверенную временем и нас полностью устраивающую. Нет необходимости переводить фрилансеров на постоянную работу с фиксированной оплатой. В нашем распоряжении множество талантливых людей со всего света, и мы готовы в любой момент направить дополнительные силы и средства на необходимый проект. Liquid не вынуждает художника по персонах напряженно трудиться, чтобы «отбить» заработную плату за месяц, не заставляет его корпеть над созданием объектов окружающей среды. Гораздо правильнее достойно платить за работу, которую художник делает умеет, и притом умеет хорошо. К тому же, перед началом следующего проекта он может насладиться перерывом в

несколько недель. Разумеется, в самой студии Liquid Development в Портленде собран великолепный и по-настоящему дружный коллектив опытных и квалифицированных художников. Однако у нас есть надежные тылы – большая команда фрилансеров.

Что можно сказать о быстрорастущем рынке аутсорса в Китае и Индии, с их огромными студиями, людскими возможностями и дешевизной производства. Считаете ли вы их своими конкурентами?

Думаю, что низкие цены, предлагаемые некоторыми из заграничных студий, можно считать попыткой «посоревноваться». Однако на практике дешевизна крайне редко сопровождается тем самым уровнем обслуживания и надежности, которые обеспечиваем, к примеру, мы.

Знакомы ли вы с аутсорс-студиями из России? Знаете ли (и, может быть, играли) в российские компьютерные игры?

Мы многое знаем о студиях по всему миру! В России есть по-настоящему талантливые ребята, и, возможно, в будущем там будут все необходимые условия для создания действительно великих игр.

Мысль о собственной игре никогда не закрадывалась? Признайтесь.

Я думаю, что в каждом из нас еще есть запал для создания собственной игры, но у большинства желание делать полноценный проект от «а» до «я» в прошлом. Создавая арт для игр, художник получает шанс в течение года позаниматься многими и притом очень разными проектами. Жизнь в Liquid никогда не бывает скучной, мы решаем разнообразнейшие творческие задачи. Я не раз слышал о художниках, заглянувших в ближайший магазин компьютерных и видеоигр и изумившихся тому, над сколькими проектами они успели поработать.

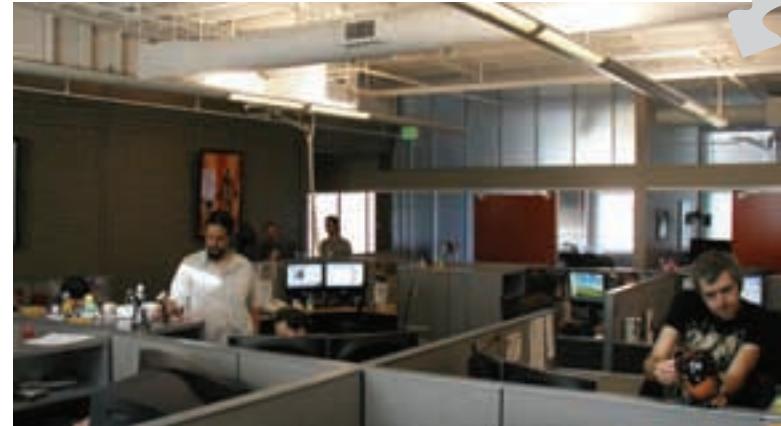
Расскажите об одном, самом обычном дне Liquid Development.

Работа, работа, работа, стреляем из Nerf guns*, работа, ланч, работа, работа, мозговой штурм всей команды, работа, коктейли. И так 5-6 дней в неделю.

Если можно, немного о планах на будущее. Какой бы вы хотели видеть Liquid, допустим, в 2017 году?

Думаю, продолжим делать то, что получается лучше всего – помогать партнерам в создании законченных игровых проектов, укладываясь в немыслимые сроки и небольшие бюджеты.

Что касается будущего, я думаю, в 2017 мы захотим оглянуться назад, увидеть лучшие проекты десятилетия и сказать, что в них живут наши персонажи, существуют наши миры, искрятся наши спецэффекты и движется наша анимация.



Nerf gun – безопасные игрушки из поролона и пластика в виде пистолетов, бит и прочего оружия. Термин пошел «в народ» из Ultima Online, где долгое время меч был чрезмерно мощным. В конце концов гейм-дизайнеры понизили его эффективность, чем вызвали массовый гунджу у игроков, заявивших, что в бою кажется, будто ты лупишь врага поролоновой нерфовой битой.

(По материалам Википедии)

Streamline Studios

Nextgeneration digital content solutions



Месторасположение: Амстердам, Голландия
Клиенты: Atari, Codemasters, EA, Epic Games, Gearbox Software, Lionhead Studios, THQ, Triumph Studios, Ubisoft, Volition
Онлайн: <http://www.streamline-studios.com>

Streamline Studios – независимый разработчик и один из ведущих поставщиков контента (графики, анимации, звука, видеороликов) для AAA-компьютерных и видеоигр. Студия расположена в Амстердаме (Голландия), недавно она отпраздновала шестилетие. Трудится здесь 50 человек. Недавно ребята закончили работу над Unreal Tournament 3 (для Epic Games) и Overlord (для Triumph Studios) и принялись за арт к новым, еще не анонсированным проектам. Помимо этого, в студии идет работа над первой собственной игрой – HoopWorld (но об этом чуть ниже).

На наши вопросы с удовольствием ответил Дэвид Ли (David C. Lee), вице-президент по маркетингу Streamline Studios.



Здравствуйте! Что для вас кроется за словом «аутсорс»? Расскажите о Streamline.

Добрый день. Если говорить в общем, то аутсорс в нашем бизнесе – это в основном создание силами внешней студии арта по заказу и техническому заданию клиента. В Streamline не принято называть свою работу «аутсорсом», это, скорее, создание графического контента. Мы проектируем арт для заказчиков и при этом являемся неотъемлемой частью их команды. Вносим в разработку свой опыт, идеи, ищем пути к достижению оптимального результата, стремимся к лучшей организации производственного процесса.

Если вам нужны несколько готовых зданий к понедельнику, обратитесь к любому аутсорсеру. Если вы хотите решить сразу множество задач, начиная с концептов, дизайна, создания графического контента и заканчивая интегрированием с вашими игровыми технологиями – приходите в Streamline Studios. Обычно аутсорсеры просто выдают «assets» (так называемые готовые модели и объекты), тогда как Streamline предлагает разработчикам системный, комплексный подход. Это наше главное

отличие. Мы специализируемся на решении проблем для наших партнеров.

В вашем портфолио работы для EA, THQ, Epic и многих других... расскажите об особенностях такого сотрудничества.

Streamline появилась так: четверо талантливых парней сидели в одной квартире и мечтали об игровой индустрии... Разумеется, прежде чем мы стали теми, кто мы есть, потребовалось немало поработать. Хочется поблагодарить Epic Games, которая протянула нам руку помощи, когда мы только брались за Unreal Tournament 2004. Ребята рисковали, но дали нам шанс, и в результате сотрудничество оказалось успешным!

Самым главным фактором в нашем становлении был постоянный и кропотливый труд. Несомненно, в компании немало талантливых художников и дизайнеров с огромным количеством великолепных идей, но когда вы создаете игровую студию, нет ничего важнее упорного труда.

Для Epic Games вы работали над Unreal Tournament 2004/2007 и Gears of War. Что значит делать игры, которые стали легендой еще до выхода?

Всегда приятно заниматься крупными проектами, вроде Gears of War или Unreal Tournament. Здорово, что некоторые по-настоящему великие студии хотят сотрудничать с нами. Для UT 2004, к примеру, мы создали вступительное видео и карту ONS-Torlan, одну из самых популярных в игре.

Объем работ в разных проектах варьируется в зависимости от нужд самих разработчиков. Порой возникают определенные сложности, которые мы помогаем преодолеть, порой заказчик предлагает сделать весь графический контент полностью. Мы разрабатываем дизайн уровней, пейзажи, интерьеры, персонажей, анимацию, пререндеренные видеоролики... У нас есть полноценная студия звукозаписи Streamline Sound, которая создает музыку и звук для игр.

Какие чувства вы испытываете, когда вы запускаете, скажем, Gears of War и видите созданные вами модели?

Это невероятное ощущение – гонять в законченную игру и видеть в ней свою работу. Пожалуй, мы никогда не устанем от этого! Когда наши клиенты

добиваются успеха, мы тоже чувствуем себя счастливыми и успешными! Это то, к чему Streamline и стремится. Занимаясь графикой для игр, мы стараемся взглянуть на свою работу глазами игрока. Думаем: «Каким это здание, этот предмет или уровень хочет увидеть геймер?» Кстати, бывают «объекты-герои», как мы их называем, задающие тон всему уровню. На них игрок обязательно обратит внимание. Такие объекты мы прорабатываем особо тщательно. Тогда как некоторые элементы заднего плана, мы просто делаем хорошо. Одним словом, стараемся избежать искусства ради искусства и сосредоточиться на том, что действительно волнует игрока.

Пару слов об эре nextgen. PS3, Xbox 360, карты нормалей, общепризнанный стандарт при создании графики Zbrush или Mudbox. Насколько переход на next gen изменил систему работы в компании?

Процесс создания контента для nextgen консолей должен быть четким и отлаженным. На протяжении всех шести лет мы постоянно совершенствовали организацию производства, старались



HoopWorld

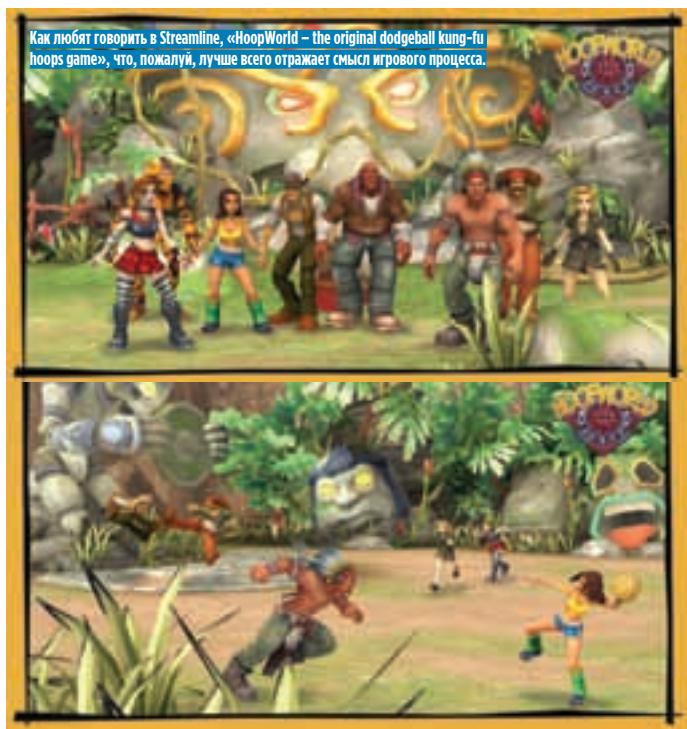
Первая самостоятельная игра креативных голландцев выходит на Xbox 360 для Xbox live! Это аркада под названием HoopWorld.

HoopWorld – это очень своеобразная мультиллеерная онлайн-игра, посвященная выдуманному виду спорта, кое в чем похожая на самые настоящие состязания. Представьте себе здакую яркую смесь на основе уличного баскетбола, где вместо обычного оранжевого мяча древний мезоамериканский шар, а взамен правил NBA – драки в стиле кун-фу и силовая борьба!

Проект начался как увлечение Хектора Фернандеза (Hector Fernandez), коммерческого директора компании, и нескольких художников. Позже он перерос в полноценную игру, которую Streamline сейчас заканчивает в сотрудничестве со студией Virtual Toys (Испания). Голландцы отвечают за арт, испанцы взяли на себя производственную часть проекта. Обе студии содействовали на проработке геймплея и стараются довести его до уровня, прописанного в дизайн-документах игры.

Независимые студии Streamline и Virtual Toys, объединившись для работы над проектом, надеются успешно конкурировать с издательскими корпорациями. Недавний пример такого подхода – партнерское соглашение между Kaos Studios и Demiurge Studios, согласно которому Demiurge помогут Kaos оптимизировать движок и сетевой код Frontlines: Fuel of War.

В ближайшем будущем подобный метод работы сулит немалые успехи. Не секрет, что делать игры становится день ото дня сложнее и дороже, потому небольшим студиям все тяжелее конкурировать с транснациональными гигантами.



подметить и в дальнейшем использовать все лучшее из каждого проекта. Да по-другому и нельзя! Иначе немыслимо справиться с постоянным увеличением затрат и усложнением графики. Некоторые вещи, вроде карт нормалей (normal maps) или Zbrush, для нас лишь инструменты. Тем не менее, подобными новинками мы не только пользуемся, но постоянно учимся с ними работать. Это необходимо, чтобы виртуозно владеть каждой техникой или инструментом и использовать их с наибольшей пользой. Но не везде есть нужда в тщательнейшей проработке. Если вам поручены какие-то детали заднего плана, куда игрок никогда и не заглянет, лучше обойтись без особых изысков, чтобы сэкономить мощности процессора и объемы памяти для по-настоящему важных объектов.

Overlord, созданная голландцами из Triumph Studios, стала одной из самых интересных новинок этого лета. Насколько сотрудничество с соотечественниками отличалось от работы с американскими и европейскими студиями?

Overlord очень веселая игра, и мы получили огромное удовольствие от

финальной версии. Streamline Studios занималась проектом несколько месяцев, делала контент для игры. Благодаря нашим стараниям появились и башня Оверлорда, и различные катакомбы, и руины эльфийских построек и некоторые персонажи. Было очень здорово работать именно с голландскими разработчиками, и мы искренне желаем Triumph Studios успеха! Честно говоря, до сих пор играем в Overlord здесь, у себя офисе, и обожаем командовать нашими импами. Это потрясающе!

Unreal Tournament 2007 выходит этой осенью, и нам всем не терпится опробовать эту невероятную по красоте игру. Досталось от Epic Games?

Всякий новый проект Epic ставит планку качества, и мы думаем, что с выходом UT 2007 эта планка поднимется еще выше. Могу сказать, что мы очень гордимся нашей работой над игрой, и как истые фанаты Unreal Tournament, ждем не дождемся, когда она выйдет.

Визуальный ряд игры невероятен... И наша команда немало потрудилась, чтобы предоставить талантливым дизайнерам из Epic достойный арт.

Вы сотрудничаете с художниками-фрилансерами? Есть у вас в студии кто-то из России?

В нашей студии работают талантливые люди более чем из 15 стран, включая и Россию. Мы считаем, что такое культурное разнообразие – это наша сила. За плечами каждого сотрудника изрядный багаж знаний и опыта. Общаясь, эти люди обогащают друг друга и формируют высокий культурный уровень всей студии. Сегодня рынок игр – прежде всего международный рынок, и в Streamline об этом хорошо знают. К сожалению, из-за определенных ограничений Евросоюза взять на работу художника из России довольно сложно. Потому Даниил Козлов – наш единственный российский сотрудник, но, по опыту работы с ним, я хочу сказать, что мы будем очень рады талантливым ребятам из России в нашем многонациональному коллективе.

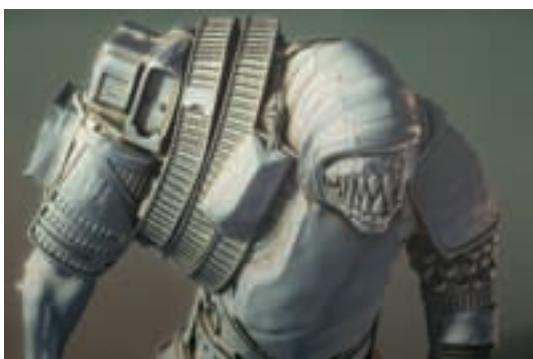
Что скажете об аутсорсах из Китая и Индии?

Считаете ли вы их своими конкурентами? Конечно же, мы соревнуемся с ними на международном рынке труда. Но первые и главные наши конкуренты –

это мы сами. С каждым новым проектом компания старается превзойти свои прошлые достижения, добиться лучших результатов, лучшего дизайна, лучшего производственного процесса. Пока это так, мы никогда не остановимся.

В каком направлении будет развиваться студия? Ваши планы на будущее.

Цель Streamline Studios в том, чтобы всегда двигаться вперед, даже немного опережая и свои оригинальные игры, и запросы наших клиентов. Мы сами стремимся делать отличные игры и хотим помочь в этом другим студиям! Предполагается разрабатывать и выпускать больше игр, поскольку мы расширяемся: растет сама студия, растет наше партнерство. Есть уверенность: будущее студии и всей игровой индустрии прекрасно. Пока все мы вместе стремимся к новым горизонтам и создаем интересные, качественные проекты, огромная аудитория игроков со всего мира будет с удовольствием играть в компьютерные и видеоигры.



НАШИ В STREAMLINE STUDIOS

Было очень приятно узнать, что в многонациональном коллективе голландской Streamline работает и наш соотечественник Даниил Козлов. Знакомьтесь – 22 года, менеджер студии, пишет магистерский диплом об использовании предпринимателями виртуальных связей и сообществ. К примеру, это LinkedIn, Xing, и т.д.



Что привело вас в игровой бизнес?

В компьютерные игры я начал играть в четыре года. Приходил к отцу на работу и играл в «Принца Персии», «Морской бой», «Перестройку» (была такая очень веселая игра). Я подрастал, и игры росли вместе со мной, но геймером я быть не перестал и поныне. Так что, когда на последнем курсе начал искать работу, то уже знал, куда пойду. До Streamline я успел потрудиться в восьми фирмах, но попасть в игровую индустрию все как-то не выходило. Так получилось, что поехал учиться в Голландию, получать степень магистра по бизнесу. Поскольку было свободное время, я по ходу дела начал искать себе работу на полставки. Пару раз засыпал резюме в Streamline, но как-то не складывалось. А потом я по счастливой случайности познакомился с двумя основателями компании, ну дальше, я думаю, все понятно...

Что собой представляет Streamline как компания? Насколько хорошо работается в ведущей аутсорс- и мультимедиа студии Голландии?

Streamline необычная компания, необычная потому, что она не только основана, но и по сей верна день духу новаторского предпринимательства. Во многом мы действительно ведем игровую индустрию вперед. Приведу пример. Когда четыре или пять лет назад Streamline только начинала подниматься, большинство разработчиков про аутсорсинг и слышать не желало. Приходилось на пальцах объяснять, доказывать, демонстрировать, рисковать. Прошло время и теперь это общепринятый способ создания игр. То же самое мы видим и сегодня. Наши модели «распределенной разработки» (distributed development), или «ИС фарминга» (IP farming), многие компании еще не готовы принять, хотя мы уверены, что именно за ними будущее игровой индустрии.

Работать в студии очень здорово. Благодаря многонациональной команде постоянно ощущаешь, что находишься на стыке разных культур, а еще здесь накоплен гигантский опыт и есть большие возможности для роста. Да, в конце концов, у нас просто весело.

Какие чувства вызывает работа над мировыми блокбастерами?

Конечно, когда твоя компания занимается такими вещами, это всегда приятно, особенно если читаешь положительные отзывы в прессе. Но, честно говоря, у нас просто нет времени для пафоса. Постоянно какие-то новые проекты, идеи, работа, и т.д. Вообще, приятнее всего играть в игру, сделанную твоими друзьями и коллегами!

А сами играете? Увлекаетесь компьютерными и видеоиграми? Какая игра самая любимая?

Да с раннего детства! Предпочитаю компьютеры приставкам. Вообще всегда уважал Unreal Tournament, обожаю

игры по теме StarWars и старые квесты а-ля Day of the Tentacle, Sam&Max, SpaceQuest. Люблю RPG, до сих пор считаю Might&Magic 6 одной из лучших игр всех времен и народов. Примерно год с перерывами играл в World of Warcraft. По нашим временам, от него никуда не денешься.

Интересуетесь нашими проектами и отечественной игровой индустрией?

Я всегда считал, что потенциал российского рынка игр просто гигантский. У нас очень много талантливых людей, и мы можем конкурировать по ценам. Единственное, чего не хватает нашим разработчикам, так это выхода на европейский и американский рынки, «окна в Европу». А ведь именно там делается большая часть денег. Нужны связи, требуется больше людей, которые знают оба рынка, обе культуры и понимают, как пробиться к правильным партнерам и издателям там. Но, я думаю, со временем и это придет.



БЭН МЭТИС (Ben Mathis)



Мы писали о Бэне в первом январском номере, тогда молодой американский художник еще работал в Neversoft над серией Tony Hawk. Вскоре Бэн ушел из прославленной студии на вольные хлеба и отправился путешествовать по Европе. Он побывал в Англии, Швейцарии, Германии, Франции и Хорватии, заглянул в игровые компании этих стран и сейчас живет в Исландии, удивительно красивой стране, где недавно устроился на работу в CCP – к создателям Eve Online. В ближайшее время Бэн намеревается посетить и Россию. Как только это случится, мы вам обязательно расскажем! Во время своих странствий по Европе Бэн как фрилансер работал на ведущие американские игровые студии. И накопил бесценный опыт, которым с нами и поделился.

Привет, Бэн! Рады слышать! Расскажи, пожалуйста, нашим читателям что значит для тебя быть фрилансером?

Привет, «Страна Игр»! Фрилансер в моем понимании – это такой человек, который не сидит весь день в офисе и не получает фиксированную зарплату. Он может приходить в компанию раз в неделю и показывать то, что сделал, а может работать удаленно, например, через Интернет. Студия, с которой сотрудничает фрилансер, в свою очередь, не дает ему ничего, кроме платы за сделанное. Соц. пакеты, бонусы, трудовая, обустроенное фирмой рабочее место и купленный ею же софт – обо всем этом можно сразу забыть...

На какими проектами ты работал как вольный художник? Как это происходило?

В качестве фрилансера я работал над несколькими крупными проектами, имея дело и с самими студиями-раз

работчиками (для Iron Lore над Titan Quest, для Big Huge Games над Rise of Legends), и через посредников – аутсорс-компании. Честно говоря, предпочитаю работать непосредственно с разработчиками, быстрее принимаются модели, да и ты общашься с самим заказчиком, а значит, лучше понимаешь, чего он хочет.

Что тебе ближе по духу – работать в офисе строго с 10 до 6, или дома по-фрилансерски?
Знаешь, мне близко и то, и другое. Разумеется, мне нравится свобода, я ценю возможность путешествовать и право работать, где и когда хочу (в качестве фрилансера), но мне по душе и командная работа в офисе, где мы все вместе ведем проект.

Пару слов о китайских аутсорсерах – сталкивались ли ты с ними, что можешь сказать об уровне их цен и качестве?

Безусловно, аутсорс в Китае, по западным меркам, очень дешевый. Слышал, что в Поднебесной немало талантливых и профессиональных художников. Но самая большая проблема для иностранного заказчика – найти именно надежную и качественную китайскую студию и сделать так, чтобы сотрудничеству не мешал языковой барьер.

Как считаешь, насколько сильно изменился подход к созданию графики с переходом на next gen?

Работая над проектами для Playstation2 и Xbox, я делал персонажей от начала до конца за три дня. Сейчас разработка героев для консолей следующего поколения занимает у меня больше десяти рабочих дней – а это лишние время, нервы и усилия.

Как по-твоему, сильно ли мешает проекту то, что им занимаются фрилансеры?

Я уверен, что лишь работая в одном офисе единой командой можно сделать самый лучший продукт. Очень многое рождается благодаря чувству, что мы все здесь стремимся к одной цели. А когда часть работы уходит «на удаленку», это теряется. Иное дело, если каждый из нас осознает: то, над чем он сейчас работает, – это и его игра тоже, а не дежурный заказ для клиента. Качество несизмеримо выше.

Твой прогноз: что ждет с рынком аутсорса в будущем?

Я не думаю, что аутсорс пойдет на спад или вовсе когда-нибудь исчезнет. Уверен, что хорошие игры можно создавать, привлекая фрилансеров. Но, тем не менее, я горячо убежден, что самые лучшие, самые цельные проекты будут рождаться в коллективах, где работают друзья и единомышленники, а вся игра от начала и до конца делается под одной крышей.

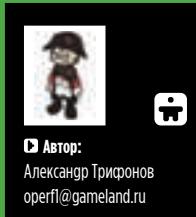


Слева направо: nextgen art (PS3, Xbox 360), арт предыдущего поколения (PS2) и арт для портативных консолей (DS, PSP).





МНОГОЛИКАЯ ЯРМАРКА GAMES CONVENTION 2007



В музее видеоигр нашлось место и отечественному артефакту – «Веселым футболистам».

Договор о неразглашении подписан, и вот нас впускают в небольшую комнатку, где именитый разработчик собирается показать доверенной прессе новый проект. «Запомните! Никаких публикаций в ближайшее время!» – строго говорит PR-менеджер, обводит пристальным взглядом собравшихся и, наконец, впускает дизайнера. Тот весел и бодр, сразу со всеми знакомится. «Откуда вы, парни?». Вразнобой звучат ответы: «Швейцария... Австралия... GameSpy...». Очевидно доходит и до меня. «А я из России» – «Серьезно? Круто! Ну что ж, начнем». Встреча, одна из десятка в этот бурный четверг, проходит весьма плодотворно: журналисты раздражены и ждут не дождутся официального анонса, разработчики получили первые отклики, издатель похвастался «жирным» эксклюзивом. Все языки мира, толпы деловито спешащих людей,

гул голосов и топот шагов, отдающиеся в высоком потолке бизнес-центра, – никогда не знаешь, кого встретишь за ближайшим углом, Кодзиму или Кейна (который на самом деле, конечно, Джо Кукан, режиссер всех роликов в сериале *Command & Conquer*). Для чего мы ездим на выставки? Казалось бы, все просто – возможность взять интервью у «звезд», лично посмотреть новинки, посетить презентации ведущих издательств. Да и престиж издания надо поддерживать – как же это, не сделать репортаж, осрамиться перед конкурентами и читателями. Но есть и более глубинная причина – необходимость «быть в теме». Новостные сайты и даже скачивание видео с пресс-конференций не дают полной картины – лишь находясь в самом выставочном центре, бегая от стенда к стенду и проталкиваясь через толпы очумелых геймеров, осознаешь истинный размах

происходящего. Тут-то, кстати, и осознаешь удобство ноутбука, особенно легкого – сразу после показа (а то и прямо на пресс-конференции) разложил, написал заметку, вышел через Wi-Fi в Интернет и отправил коллегам в редакцию. В общем, спасибо компании Asus. Город заклеен рекламными плакатами *GTA IV* и *Wii*, такси разъезжают с залепленными логотипом *Halo 3* дверьми, по телевизору в трамваях крутят игровые рекламные ролики – несколько дней подряд Лейпциг живет Games Convention, событием, уступающим по количеству посетителей только знаменитой книжной ярмарке. Именно здесь понимаешь, что игровая индустрия – действительно многомиллиардный бизнес, в который вкладываются огромные деньги. И, что не менее важно, видишь разработчиков с горящими глазами, не устающих рассказывать о проекте десятый и сотый раз. Это люди, кото-

Это лишь центральная часть огромного выставочного центра, от которой идут переходы в четыре огромных зала.



Такие плакаты висели по всему городу. Одна из многочисленных примет проведения выставки.

рые гордятся делом рук своих, настоящие творцы, которым важно мнение со стороны, и не только с точки зрения коммерческого успеха – упомянутый в начале дизайнер даже сперва растерялся при моем вопросе, не повредит ли показушная жестокость будущим продажам. А и верно – пускай об этом болит голова у продюсеров и отдела маркетинга.

И неважно, идет ли речь о масштабной студии, поддерживаемой солидным издателем и успешной линейкой, или о небольшой неизвестной команде, выставка – отличный способ для всех заявить о себе. Например, если вы маленькая турецкая компания, делающая киберпанковский квест Culpa Innata про неприглядный мир будущего с окончательно победившим капитализмом, где каждого человека оценивают по тому, сколько он способен в потенциале заработать. Забавное явление – разработчики, которые

не стремятся сказать что-то новое в жанре, а продвигающие посредством игры идеи о мировом заговоре и скором экономическом коллапсе. На прощание подарили амулет от глаза – хорошо хоть не пообещали, что тот защитит от внимания агентов транснациональных корпораций. Личное общение – кладезь знаний и впечатлений. Количество новых талантов и инстансов в Wrath of the Lich-King можно узнать и в Интернете, а вот возможность спросить главного дизайнера World of Warcraft, сколько, по его мнению, еще продержится лидер MMORPG-рынка, редко когда представится. Понимание сути, а не цифр и списка «фич» – важнейшее для журналиста при рассмотрении любого проекта. И если в Blizzard равняются на Ultima Online и EverQuest, неудивительно, что «ВоВ» (нет, не Великая Отечественная) проживет столько же, а то и больше.

Сказался ли тут скандал вокруг Both-babes на прошлогодней Е3, неясно, но симпатичных стендисток было очень мало.





Лог PlayStation 3 отвели немалую часть одного из залов, разбив ее на несколько «комнат». Вот гостиная с уютными креслами...



Оказывается, в видеовикторины действительно кто-то играет. К слову, панков в Лейпциге очень много. Видимо, больше подросткам в этом захолустье (население города – чуть больше полумиллиона) заняться и нечем.

GTA IV на выставке не показали. В качестве небольшого утешения – забавные пластиковые фигуры.



Тенденции – их не уловишь, сидя в Москве, читая аналитические материалы и глядя на фотографии. Интересный факт: почти все мультиплатформенные игры показывают на Xbox 360, а на вопросы о версии для PS3 смущенно опускают глаза или отдельываются туманным «через полгода видно будет». И именно сейчас сказывается то, что консоль Microsoft появилась на рынке раньше и у разработчиков было больше времени освоить ее функционал. Прошел первый вал переделок старых идей с улучшенной графикой, выстрелило несколько хитов, показывающих, на что на самом деле способна Xbox 360, и настало время высокотехнологичных проектов, затмевающих все, что мы видели и даже лишь представляли себе год-полтора назад. Правдоподобная физика, красочные текстуры, отличная анимация, огромные пространства и десятки действующих лиц на экране – и все это в какой-нибудь The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. Никто и не ожидает от очередного побочного продукта кинопроизводства всего перечисленного – а вот поди ж ты, сцена штурма замка и великан, пинками разбрасывающий солдат, врезаются в память. И подобное наблюдаешь на стенде любого издателя – наступает эра настоящего, так сказать, nextgen. Громкие заявления традиционно приберегают для E3, но все равно на пресс-конференциях можно узнать немало нового о политике той или иной компании. Так, новую стратегию Midway можно охарактеризовать как «меньше, да лучше». То есть не распылять усилия и средства на десятки проектов, а сосредоточиться на хитах. А применение одной мощной мультиплатформенной технологии (Unreal Engine 3.0) существенно сокращает затраты на разработку, упрощает одновременные релизы на PC и консолях, а также позволяет разным подведомственным студиям использовать наработки друг друга – например, создатели BlackSite: Area 51 позаимствовали

систему разрушений у Stranglehold. А Activision, конечно же, не преминула напомнить всем, что в первом полугодии 2007-го обогнала по доходам Electronic Arts и стала самым успешным независимым издателем в мире. Что характерно, большую часть барышей компании принесли игры по мотивам фильмов: Shrek the Third, Spider-Man 3 и The Transformers, и эту практику она прекращать не собирается, в частности большие надежды возлагаются на Bee Movie Game. Повсюду – знакомые лица. На стенде Vivendi столкнувшись со шведами из Massive: «Когда же выйдет номер с Лениным и Марксом? Мы каждую обложку вставляем в красивую рамку и вешаем на стену». Успокаиваю: «Уже скоро. Обязательно вышлем вам экземпляр». Все российские компании здесь также представлены и, как нарочно, сгрудились в одном углу бизнес-центра. У них забот хватает – многие давно виденные нами игры впервые показываются западной публике, и к тем из них, что имеют мировую известность, интерес огромный. «Три в квадрате» от «Акеллы»: Disciples III, Jagged Alliance 3, Postal 3, возрожденные древние брэнды от «1С»: «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и «Death Track: Возрождение», дополнение к «Сталкеру»... Наверное, единственный случай, когда проживание в России дает преимущества перед зарубежной прессой. А еще – повод собраться в пивном ресторане и с размахом отметить День независимости Украины. Впечатления, впечатления и еще раз впечатления – Дарт Вейдер, играющий в настольный футбол с мелким парнишкой, концерты самодеятельности в Rock Band возле шикарного трейлера Electronic Arts, немецкие дети, что-то горячно скандирующие перед сценой, с которой кидают в толпу футболки и прочий «лут» (ассоциации с Гитлером гендом прямо-таки непроизвольные – проверено на каждом русскоговорящем коллеге). Чопорная аудитория в костюмах и вечерних платьях, с понимающим видом слушающая арию из Stranglehold в исполнении оперной певицы... Передать все это невозможно, равно как полученный опыт, но мы старались – и не забудьте про видео на диске в следующих номерах. Только зарождающемуся у нас игрушечно-выставочному бизнесу есть на что равняться – ведь и Games Convention пришлось побороться за место под солнцем. А там, глядишь, и местным мероприятиям придется посвящать репортаж в двух частях. **СИ**

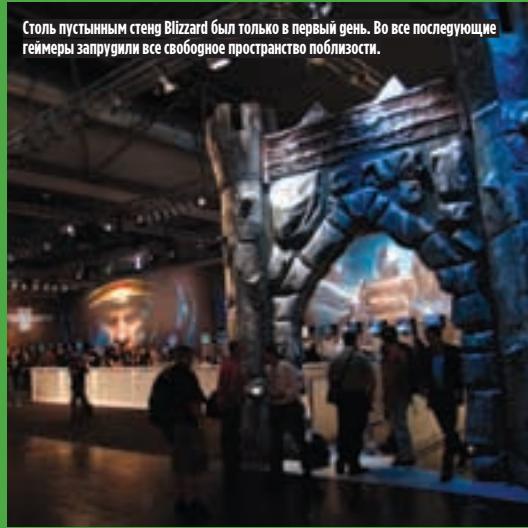
В дальнем зале, отведенном под детские и обучающие игры, обосновалась коллекция ростовых фигур известных героев.



...а вот – сами видите что. Спору нет, загумка интересная. Еще бы она подкреплялась достойной подборкой игр...



Стол пустынным стен Blizzard был только в первый день. Во все последующие геймеры запрудили все свободное пространство поблизости.



Редакция благодарит технического спонсора репортажа – компанию **Asus**, предоставившую для поездки новейшие ноутбуки бизнес-класса

W7S



ПРАЗДНИК от Sega и Sony



Начиная с самого утра, один за другим в здание входили люди, из чьих сумок и пакетов торчали грифы явно игрушечных гитар. Некоторым из этих странных гостей даже пришлось подвергнуться более тщательной проверке, но, к удовольствию секьюрити, оказалось, что это не мировой заговор сумасшедших музыкантов, а просто первый российский турнир по хорошо известной во всем мире игре – Guitar Hero, который проходил в рамках праздника PlayStation. Забегая вперед, скажем, что помимо чемпионата по Guitar Hero состоялись также премьеры новых проектов для консоли Playstation 3 и финал официального российского чемпионата по Virtua Fighter 5, но посетители этих мероприятий не вызывали столь живой интерес у охраны – видимо, из-за отсутствия сумок с гитарами. Для многих наших читателей турниры по файтингам совсем не в новинку, но Guitar Hero в этот раз дебютировала как соревновательная игра.

Отрадно, что в этом отношении мы наконец-то начали догонять остальной мир – например, в США состязания по Guitar Hero проходят регулярно и часто. А в России первый же турнир собрал 22 человека, причем среди участников были как опытные мастера гитары, так и те, кто видел игру впервые. Впрочем, удовольствие получили все – правила предусматри-

вали уровень сложности Easy в первых раундах, так что и у новичков была возможность освоиться. А некоторые игроки по окончании музыкальных поединков сразу же побежали покупать коробочку с Guitar Hero себе домой – видимо, тренируясь к будущим свершениям на виртуальной рок-сцене. Турнир – дело непростое, и победа в нем зависит не только от мастерства, но и от крепости нервов и сосредоточенности. Одного из компонентов, видимо, не хватило ведущему видеоролика DVD «Страны Игр» – Денису «SpaceMan» Никишину. В сложнейшей дуэли на треке I Wanna be Sedated он уступил будущему финалисту турнира Z Man'у (144620 очков против 159156 на сложности Medium). Но еще один представитель команды GameLand – главный редактор нашего сайта Алексей «Boot» Бутрин отстоял честь редакции и в финале одержал убедительную победу на треке Killer Queen, обогнав Z Man'а более чем на 10 тысяч очков на сложности Hard. Главный приз – купон на 10000 рублей от сети магазинов «ГеймПарк» – победитель использовал, чтобы приобрести еще один набор из игры Guitar Hero и двух гитар-контроллеров.

Победители и призы первого российского официального турнира по Guitar Hero:

- * 1 место – Алексей «Boot» Бутрин (купон на 10000 рублей на покупку в сети магазинов GamePark; годовая подписка на журнал «Страна Игр»)
- * 2 место – Риад «Z Man» Ибрагим (купон на 5000 рублей

на покупку в сети магазинов GamePark; полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»)

- * 3 место – Александр «Aerond» Антонов (купон на 2000 рублей на покупку в сети магазинов GamePark)

Затем настал черед демонстрации новинок на PLAYSTATION 3. Все желающие смогли попробовать свои силы за рулем гоночного авто в Sega Rally и исследовать колоритные джунгли в Uncharted: The Drake's Fortune. Однако, как гласит народная мудрость, все хорошее кончается не просто быстро, а очень быстро, и на смену гонщикам и исследователям пришли бойцы и борцы – сразиться за звание победителя официального турнира по Virtua Fighter и игровую консоль PLAYSTATION 3 собрались тридцать семь человек. В отборочных состязаниях сенсаций не произошло – уверенную победу одержал опытный московский игрок Ryan. Приятно удивили многие новички – пришедшие на турнир впервые показывали отличную игру, и один из них, выступавший под ником Kimi, остановился в шаге от цели, заняв третье место.

Победители и призы второго отборочного турнира по Virtua Fighter 5:

- * 1 место – Дмитрий «Ryan» Буров (игровая консоль нового поколения Sony PlayStation 3; годовая подписка на журнал «Страна Игр»)
- * 2 место – Эмиль «Shaman» Феткулин (купон на 5000 рублей на покупку в сети магазинов GamePark; полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»)
- * 3 место – Денис Запорожский «SK0111» Запорожский (купон на 3000 рублей на покупку в сети магазинов GamePark)
- * 4 место – Freeman (игры для PlayStation 2)

Но это был не конец, а только начало настоящего боя. Двух финалистов в суперфинале ждали еще два игрока, заработавшие приглашения на предыдущем отборочном турнире. Однако оказалось, что к этой встрече новички вполне готовы – в двух напряженнейших поединках Ryan и Shaman выигрывают у SK0111 и Freeman'a! Бой за третье место и финальная битва становятся лишь отголоском полуфиналов – SK0111 выигрывает у деморализованного товарища по команде, а Ryan относительно легко справляется с Ванессой Shaman'a.

Итоги финала первого российского официального турнира по Virtua Fighter 5:

- * 1 место – Дмитрий «Ryan» Буров (игровая консоль нового поколения Sony PlayStation 3; годовая подписка на журнал «Страна Игр»)
- * 2 место – Эмиль «Shaman» Феткулин (купон на 5000 рублей на покупку в сети магазинов GamePark; полугодовая подписка на журнал «Страна Игр»)
- * 3 место – Денис Запорожский «SK0111» Запорожский (купон на 3000 рублей на покупку в сети магазинов GamePark)
- * 4 место – Freeman (игры для PlayStation 2)

Те, кто не смог или не успел прийти на этот праздник, многое пропустили, но вряд ли им стоит расстраиваться – еще будут и турниры по Guitar Hero, и чемпионаты по Virtua Fighter. Поэтому благодарим всех участников праздника PlayStation, всем – до встречи в следующий раз! **СИ**





Ritm*ix*
www.ritmifun.ru
www.ritmixrussia.ru

Твой сертификат

Музыка в движении?
Легко!

Новый стильный трэй-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



Ritm*ix* — ритм твоей свободы!

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamerspost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life, Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформленена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Тема номера

Metroid Prime 3: Corruption 20

Хит!

Stranglehold 92
Кодекс войны 98
Heavenly Sword 104

Обзор

Guild Wars: Eye of the North 116
Medieval 2: Total War – Kingdoms 112
Jeanne D'Arc 114
Ninja Gaiden Sigma 118
Izuna: Legend of the Unemployed Ninja 120
Resident Evil 4: Wii Edition 122
Crazy Taxi: Fare Wars 123

Дайджест

Overlord 124
Шорх: Последний визит 124
Особенности национального развода 124
Call for Heroes: Кровь героев 125
Лучшие из лучших: Горный экстрим 125
Rollercoaster Tycoon 3 125



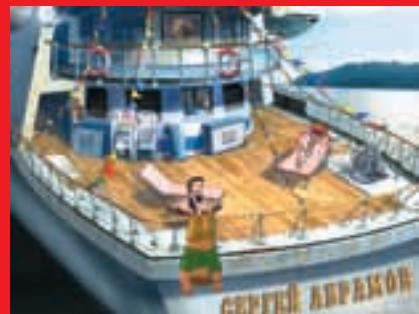


По мотивам одноименного фильма
с участием «Квартета И»

ДЕНЬ ВЫБОРОВ



Фарс-Мажорная игра



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© Каропрокат. © 2007 Сатурн-плюс. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru
Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 17.00 по тел. (495) 788-75-01 или по бесплатному номеру 8-800-555-2852, e-mail: help@buka.ru
Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2). <http://www.buka.ru>



Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Stranglehold

ПУТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ЛЕГКО ОПОЗНАЕСЯ ПО ДЫМЯЩИМСЯ РУИНАМ.
ЗДЕСЬ БЫЛИ ГОРЫ ГРУППОВ, НО СЕЙЧАС ОНИ ИСЧЕЗЛИ.



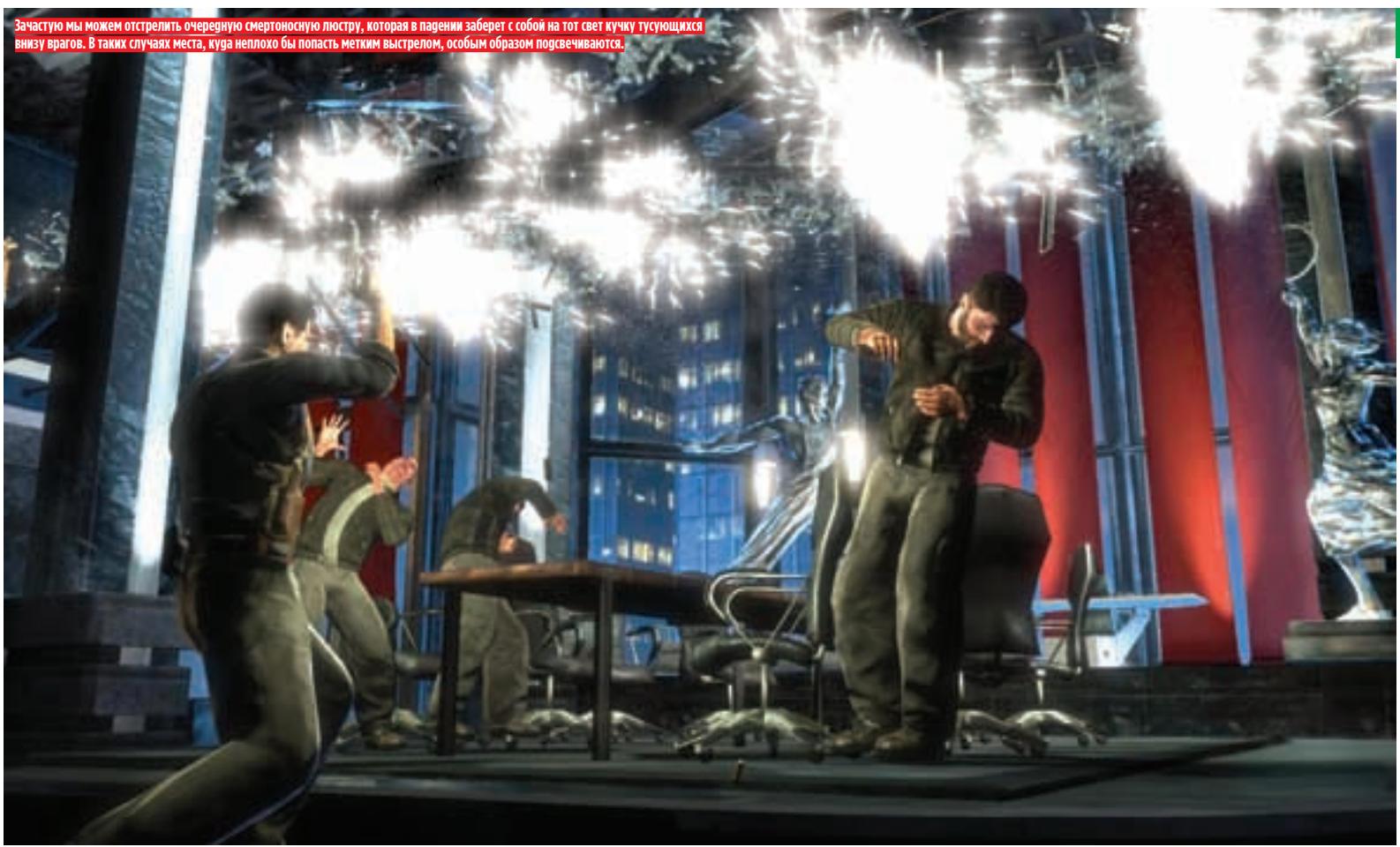
ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3, PC
- ЖАНР: shooter.third-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «ND Games» (PC)
- РАЗРАБОТЧИК: Tiger Hill
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
- ОНЛАЙН: strangleholdgame.com



Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdyan@gmail.com



Гонконгский полицеский немногословен, особенно на работе. Он неторопливо движется, он никогда не теряет самоблажания, не откажется пропустить стаканчик, не отрываясь от службы, он готов в одиночку лезть в самое пекло. Потому что он абсолютно неуязвим. Все работы хороши, но некоторые все-таки лучше других. Суровой мужской романтики не может быть слишком много. Инспектор Текила способен усилением воли замедлять время (ничего непривычного, разумеется). Пули неторопливо плывут в загустевшем воздухе, а героические руки направляют ствол прямо в лоб. В затылок. В корпус. Принцип «или ты, или тебя» здесь не работает. И ты, и тебя. Постоянно и многократно, такова жизнь, будь мужчиной. Наш защитник мировой справедливости, как любой нормальный сверхчеловек, вовсе не торопится испускать дух от первой же пойманной пули. Он мужественно стерпит не только автоматную очередь, но и прямое попадание реактивного снаряда. Гвозди бы делать из этих людей – и делают, будьте спокойны. Причем и противник лишь поначалу

довольствуется единственным попаданием из любого ствола. Но путь предстоит неблизкий, и вскоре встреченные громилы запросто проглатывают обойму-другую. Битва всемогущих титанов или дружеское швыряние иголками друг в друга? Здесь стреляют в упор. Вести дистанционный бой очень невыгодно: во-первых, кучность стрельбы такова, что на большом расстоянии довольно сложно во что-то попасть. Тем более что одна прилетевшая по адресу пуля погоды может и не сделать. А вот скорострельность такова, что израсходовать весь боезапас можно, кажется, секунд за двадцать, и пополнить его будет уже совершенно нечем, а с голыми кулаками здесь на люди не выйти. Зато наш супергерой обладает некоторыми супергеройскими способностями. Во-первых, он с отличием окончил курсы «исцели себя сам». Самолечение оказалось столь эффективным, что нужда в аптечках практически отсутствует, хотя они исправно разложены в ареалах проживания противника. Другая способность – снайперский чудо-выстрел. Бах – чудо-пуля, подобно лазеру, летит строго

по прямой и попадает прямо в цель, к тому же данная атака с одного попадания гарантированно завалит любого противника (ну кроме боссов, разумеется). Камера описывает пируэт вокруг гибнущего воина, из артиллерийским фонтаном бьет кровь. Вот еще одна способность – су-ператаки, не трятащие патронов и делающие героя на время абсолютно неуязвимым. Иногда, дабы методичный процесс отстрела набегающей вол-

ны не становился слишком уж однообразным, нам предлагаются какой-нибудь десерт. Например, босса ручной работы. Или же трехмерный тир: мы с борта вертолета поливаем свинцом копошащуюся внизу преступность. Та же, в свою очередь, угощает нас синими фаерболами из переносных зенитно-ракетных комплексов. При всем разнообразии возможностей, чаще всего игра представляет собой незамысловатый коридорный шутер. Массовка



ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Акробатический балет с огнестрельным оружием, быстрый и беспощадный. А во время балета, как известно, не до разговоров.

МИНУСЫ -
Игре не хватает всего трех вещей: оригинальности, убедительной атмосферы и тщательного дизайна миссий. Все остальное здесь уже имеется.

РЕЗЮМЕ ✓
Приятная игра, которая имеет свойство вытесняться из головы, стоит только на секунду отвернуться от монитора.

Игра оживает в залах. Ей явно тесно в коридорах и комнатах, ей нужны большие широкие помещения, простор и пространство для маневра.



поступает в порядке общей очереди: по двое, по трое на сцену выпускается дичь. Теоретически на экране в этот момент может возникнуть невероятное захватывающее шоу: игрок может вбежать на стену и, отпрыгнув с нее, в головокружительном кульбите разметать боезапас в самодвижущиеся биомеханические пулеприемники, по недоразумению называемые бандитами. Мы можем прыгать пузом на кофейные столики на колесах и в движении наводить порядки с этой импровизированной тачанки (совсем как в Том

Самом кино). Мы можем переворачивать столы, на ходу создавая себе укрытия. Перечислять все возможности можно весьма долго. Штука в том, что все эти чудеса дизайнерской мысли, столь прекрасные на бумаге, в самой игре как-то и не пригождаются, ведь куда проще просто прыгнуть назад (или вперед), и из автоматически включившегося «замедления» расстрелять всю поспешившую к раздаче клиентуру. Щелк-щелк! Следующий! Этот базовый прием работает безотказно в подавляющем большинстве ситуаций.

И все бы ничего, но вы только представьте, насколько безудержно комично это выглядит со стороны! Камера, удобнее всего располагающаяся за спиной героя, превращает боевой забег в сплошные лягушачьи прыжки. Р-раз, он прыгает на спину, два, встает и тут же прыгает на живот (или опять на спину). Похождения рассвирепевшего земноводного. И ничего странного, что у главгероя лицо кирпичом — если бы вы только видели, куда и как он влетал этим лицом! Бетонные стены, гранитные ступени, металлические гаражи, деревянные

хибари. Сотрясение мозга как стиль жизни. Другая основополагающая беда дизайна: чаще всего направление, откуда появляется противник, абсолютно очевидно. Ведь и правда, откуда в коридорном шутере может появляться противник, кроме как спереди? И вот герой прислоняется спиной к дверному косяку, или же стене, и замирает в засаде. Ему даже не надо нервно выглядывать из импровизированного укрытия: витающая вокруг камера позволяет не потерять контроль за обстановкой, да и противник



Но вдруг нам дорогу перейдет спасенный ролик. Ему ведь все равно, какое оружие у нас было, он наскоро отберет побороданные стволы, вручит обратно пару пистолетов. От судьбы, получается, не убежишь.



не любит бегать втихомолку, чаще всего оглашая окрестности зычными криками нетерпения. В момент, когда ощетинившаяся стволами лягушка решит выглянуть из-за угла, услужливо включается замедление времени. Текила-тайм – это время для текила-бум, или, как говорят наши заокеанские друзья, «аста ла виста, бейби». Следующий. И они бегут, звери на ловца. Покорные агнцы, спешащие на собственное заклание, только бы не опоздать. Пять, десять, двадцать... Размеренно, парами, из одного коридора. Чоу-пот-

рошитель даже не соизволит двинуться с места. Противника жалко. Господин режиссер, не пора ли отпускать голубей? Игра оживает в залах. Ей слишком тесно в коридорах и комнатах, ей нужны большие широкие помещения, простор и пространство для маневра. И обязательно множество дверей, и чтобы из любой мог внезапно выбежать враг со товарищи, и чтобы не было ни одного коридора, где можно было бы трусливо спрятаться и перестрелять гостей по одному. В такие моменты жизнь есть постоян-

ное движение. Нужно умение находить крохотные островки относительного спокойствия в океане огня. Умение замечать противника краем глаза и предсказывать траекторию его движения, даже когда он находится вне зоны видимости. Прижаться спиной к колонне, перезарядить автоматы, по одному в каждой руке (боже, как красиво он это делает!), проверить здоровье, принять обезболивающее. Пули градом бьются в колонну, сперва откалывая от нее дорогое декоративное покрытие, потом превращая в крошки бетон, пока

Hard-Boiled («Круто сваренные»)

- 1992 год
- режиссер Джон Ву, в главной роли Чоу Юн Фат

Классический гонконгский боевик, наделивший жанр раскатистых кинопрестрелок продуманностью и утонченностью лучших балетных постановок. Замедленный показ, красота и выразительность каждого движения, замедленный граб летящих осколков. Мало того, в этом фильме бои развиваются с логичностью шахматных партий с неожиданными и красивыми многоходовыми комбинациями, где участвуют многие персонажи-фигуры.

Влияние этого фильма на жанр кино боевиков трудно переоценить.



Тяжелая наследственность

В игре море экина, но в происходящем практически отсутствует атмосфера. Играть интересно, но как будто незачем. Это не столько сиквел классической киноленты, сколько ее старательный римейк, формальный и бездушный. Множество цитат из фильма («Я же тебя просил неходить туда одному!» – «Но со мной была пара моих друзей», – с лукавой улыбкой демонстрируя пистолеты) не столько перебрасывают мостик на киноэкран, сколько демонстрируют, как все-таки мало общего у игры с фильмом.



По уровням столь щедро разбросаны постоянно взрывающиеся бочки, что нередко сделанный наугад выстрел приводит к самым разрушительным последствиям. Вскоре этому перестаешь удивляться.



**Пули градом
бьются в ко-
лонну, сперва
откалывая от
нее дорогое
декоративное
покрытие,
потом превра-
щая в крошку
бетон...**

наконец не обнажается металлический скелет арматуры. Секунд за двадцать новенькая колонна, казавшаяся надежным укрытием, перемолота практически в крошку, резкий рывок в сторону, лихорадочный огонь, попытка найти новое укрытие, дающее еще несколько секунд покоя... В этой игре разрушено может быть если не все, то очень многое. Не случайно сперва нам подробно показывают каждый следующий роскошный музейный зал, каждый богато обставленный пентхауз: полюбуйтесь, пока есть возможность. Яркие ажурные декорации, чистота и порядок, игра света и тени, прекрасные гламурные картинки.

Пройдет всего несколько минут, и когда стихнет звук последнего выстрела, декорации будет не узнать. Время от времени действие прерывается сюжетными вставками. Вообще, переход от тотального разрушения к неспешным диалогам обычно столь резок, что вызывает, в лучшем случае, недоумение, а в худшем, так и вовсе дезориентацию. Только что гремел ураганный бой в складских помещениях, в ходе которого погибло все мужское население нескольких кварталов густонаселенных городских трущоб, как вдруг герой переступает следующий порог и попадает в толпу обычного рынка, где

безобидные прохожие с интересом прицеливаются к рыбе, а вовсе даже не прыгают на каждого встречного с шотганом. И чем дальше, тем все более неуместными выглядят сюжетные ролики. Лоскуты повествования напрочь отказываются образовывать единое целое, скорее напоминая разрозненный каталог сюжетных атрибутов «круто гангстерского боевика». Полицеский, швыряющий свой значок на алтарь справедливости, работа под прикрытием, подставы и предательства, женщины в заложниках, внезапная помощь мнимого противника, флэшбеки мучительного прошлого, отчаянный одиночка против

транснациональных преступных корпораций... Полный комплект, получите, распишитесь. Игра опоздала лет на семь. Сегодня одного взгляда достаточно, чтобы записать SH в ряды клонов легендарной дилогии Max Payne. Да, имя Джона Ву не зря украсило коробку. Да, игра официально является сиквелом Того Самого фильма, фактическим игровым переложением которого являлся Max Payne. Но... Если ты не первый, никакие объяснения не помогут избавиться от малопочетного ярлыка «последователь». Тем более, если не получается превозойти своего более расторопного предшественника.



Мнение

Александра Устинова (ustinov@gameland.ru)



Прочитав статью уважаемого коллеги, не могу сказать, что я категорически против всего изложенного, даже во многом согласен. Но! Давайте для начала уверимся, что «эффективный» – не синоним «эффектному». А ведь по сути – перед нами даже не очередной боевик от третьего лица, а съемочная площадка, на которой мы исполняем роли актера, режиссера и оператора в одном лице. Безусловно, можно убить всех противников, просто прыгнув во все стороны. Скучно? Пожалуй. Но, позвольте, это не единственный вариант. Кончились патроны? Включаем *slow motion*, бросаемся к оброненному злым китайцем автомату, наблюдая, как маленькие свинцовые смерти режут нашу тень... Последний отчаянный прыжок, и вот мы снова в игре, исполняем смертоносное на 360 градусов. И таких развлечений в игре хоть отбавляй – перестрелка в джаз-клубе, пальба сквозь стены ворот в трущобах, всеразрушающий вертолет над двором особняка – список можно продолжать. Давайте не забывать, что разработчики предоставили такие возможности не для того, чтобы в нужные моменты брать нас за руки с требованием: «А ну-ка делай!». Они дали простор для творчества.

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕР» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Ашот Ахвердян**
ashot.akhverdyan@gmail.com



СТАТУС
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Half-Life 2
Ghost Recon

Остановись на мгновение, застыв на границе между реальным и виртуальным. Есть вещи, которые лучше видны в перспективе. Игра скоротечна, а воспоминания о ней остаются надолго. Прошлое важнее настоящего. Есть ли смысл делать сегодня то, о чём не вспомнишь завтра?

ГЕЙМПЛЕЙ

Домочадцы: «Мы очень беспокоимся, он часами просиживает у телевизора, не отрываясь от геймпада. Экран постоянно мелькает, там все время что-то взрывается, кого-то убивают, шум, стрельба, без всякой причины, просто так. Мы уже начали беспокоиться». Сабвуфер: 40 Гц!..

ГРАФИКА

Статичные скриншоты выглядят куда убедительнее, нежели игра в динамике. Мы на фотографиях тоже импозантнее. Арт значительно красивее скриншотов. Чоу Юн-Фат неподражаемо прекрасен на киноэкране, а в игре это просто ходячий шкаф, наделенный повышенной скорострельностью.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Поднятая выстрелами пыль оседает моментально. Отключается геймпад, обычная осень, обычна игра, не событие года и даже не событие недели. Этим утром после бессонной ночи я вышел из дома в редакцию. На пустынной асфальтовой дороге лежал раздавленный голубь.

ВЕРДИКТ
6.0

 **Сергей Цилюрик**
td@gameland.ru



СТАТУС
Бывший редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Final Fantasy VII
Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где слеит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Для игры, где slow-motion поставлен во главу угла – слишком стремителен. Tequila Time включается часто, но какими-то совсем небольшими урывками, и приоризоваться к этому очень сложно. Да и сам Текила так и норовит подставиться под пули, выполняя пафосные, но зачастую бесполезные трюки. В остальном – драйв!

ГРАФИКА

Производит двойное впечатление: люди выглядят великолепно, но окружающий мир при всей его интерактивности – достаточно бедно. Также в глаза очень бросаются ролики, сделанные вчера бы как и на винилке, но с заметными артефактами сканного видео. Впрочем, инспектор Текила слишком крут, чтобы нуждаться в хорошей графике.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Местами фрустрирует, в целом – затягивает. Как оказалось, участвовать в пафосном боевике от Джона Ву гораздо интереснее, чем смотреть его фильмы на большом экране. Как любителя slow-motion, меня Stranglehold не разочаровала – но филогия Max Payne и особенно 10,000 Bullets все же остаются в фаворитах.

ВЕРДИКТ
8.0

 **Александр Устинов**
hh@gameland.ru



СТАТУС
Замотвретег DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и прощать. Играет в любой современный рейтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Ураганный, бескомпромиссный и крайне деструктивный боевик, лишенный всяких ненужных вещей, вроде перезарядки – шоу не должно прерываться ни на секунду. Адреналин хлещет, а то, что пройти игру можно часов за 7 – так вообще плюс, не успеет пристесь. И, как ни странно, только сафари на вертолете смотрится слегка неуместно.

ГРАФИКА

Приятна, но однозначно не самая лучшая на свете. Но в какой еще игре вы видели такую интерактивность? При этом модели Текилы и основных действующих лиц выполнены на высоком уровне, лишь безымянный вражеский «расходный материал» порой косоват. Ну а про великолепные заставки я вообще молчу.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Несмотря на абсолютно неинновационный геймплей, некоторые ограхи в графике и порой в дизайне, Stranglehold – лучший «киношный» боевик за последние пару лет, идеально выдержаноющий стилистику тех самых фильмов. Вы – крутые, они – нет. Остальное докажут пушки.

ВЕРДИКТ
9.5

 **Марвин**
marvin@gameland.ru



СТАТУС
Зануда со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Конструкцией не предусмотрены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети с широкополосным доступом. Характер скверный, хэксометр действителен до марта 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Феерическое шоу из взрывов, крови и вспышек выстрелов. Если вы смотрели фильмы Джона Ву, будете в полном восторге! Перестрелки просто гениальны, интерактивность мира беспредельна, настоящий «Bullet Hell». Хотя, если вы любите убивать врагов лежа в кустах со снайперской винтовкой, вам явно не понравится.

ГРАФИКА

Если настроиться на негатив, можно сказать, что местами графика кривовата, а модели персонажей угловаты, но как только видишь Чоу Юн-Фата, перезаряжающего оружие, все вопросы к графике пропадают. Вы посмотрите на выражение его лица! Разве можно назвать игру некрасивой? Бойтесь, иначе Текила вас покарает!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Даже такому созданию, как я, иногда хочется побывать инспектором Текилой. Ведь во времена, когда все плохо и цены на пломбир «48 копеек» постоянно растут, только эффектное убийство пары сотен китайцев с пушками и разрушение зданий на несколько миллионов, могут принести облегчение и даже... радость?

ВЕРДИКТ
9.5



КОДЕКС ВОЙНЫ

ТОВАРИЩ ГЕНЕРАЛ!
ЗА ОКНОМ ПРОМОЗГЛАЯ СЫРТЬ, СЕРЫЕ ЛИЦА
И БЕЗНАДЕЖНЫЕ ПРОБКИ. ВЫХОДИТЬ НА УЛИЦУ ЛЕНЬ,
И Я НАШЕЛ МЕСТЕЧКО, ЧТОБЫ ПЕРЕСИДЕТЬ НЕПОГОДУ.



ОТЛИЧНО

Э тот оазис называется «Кодекс Войны». Жанр «пошаговый гексагональный wargame», совершенно справедливо обозначенный на коробке с диском, человека не-подготовленного валит с ног, как грамм никотина здоровую лошадь. Ведь снаружи «Кодекс» сплошь сахарная вата: идиллические пейзажи, умильные гоблины, танцующий сучконосый шаман Кусай-Зуб и герой дня без галстука – орк по имени Угрюм, способный одним ударом увесистого кулака отправить в полет отряд крестьян с вилами. Сердце графического движка – обновленный TheEngine от

воронежской студии SkyFallen («Магия крови»). Между прочим, движок этот становится все более популярным у девелоперских команд «1С». Говорят, именно на нем скоро сделают римейк любимой игры нашего детства Death Track. Мощности TheEngine даже много для походовой стратегии: зеленая травка под ногами лучников усердно колосится, багряные закаты старательно отражаются в речной глади, а на горизонте мрачно стоят леса, до которых нашим шестиугольным братьям ни в жизнь не добраться, потому что карты размером с шахматную доску заканчиваются прямо тут, под ногами великанов, достослав-

Перед началом очередной миссии мы должны определиться с участниками и расположить отряды на карте. От этого выбора зависит исход сражения.



Захват крепости без поддержки артиллерии – трудоемкий и очень болезненный процесс.



ных воинов, людских, орочных и эльфийских армий. Красочные картинки из «Кодекса Войны» могут сбить с толку – тут конный отряд ломает порядки гоблинов-грабителей и трехмерные модели очень жизненно разбегаются по окрестным лесам. Там лучники-люди выпускают тучу стрел в отряд буйных орков, и мы можем разглядеть каждую стрелу в отдельности: вот опрение, вот смертоносный наконечник... Курсор, словно бы инстинктивно, пытается нащупать резиновую рамку – по старой привычке хочется обвести всю эту красоту и отправить в бой. Однако стоит камере подняться чуть выше, и много-

численные армии неожиданно оборачиваются шахматными фигурами, а бескрайние поля и леса, деревушки и замки – шестиугольными клетками игрового поля. Притягившийся в недрах игры режиссер неожиданно переводит камеру и дает крупным планом самые драматичные эпизоды боя. Однако действовать удобнее в «шахматном» режиме. Праздничные цвета и слегка карикатурные персонажи в стилистике Warhammer настраивают на легкомысленный лад. Мы готовимся беззаботно прокатиться на незамысловатой карусели сюжета, пока ожидаем ярких магических эффектов, боевых орлов, летающих змеев,

Россия – кладбище культовых стратегий?

Крупные игроки на российской сцене уже заработали себе на достойную жизнь и, кажется, начали финансирувать проекты «чисто для души». Знаете, как иногда бывает: в детстве родители не купили тебе железную дорогу, ты вырос и построил себе настоящую. Или, как минимум, соорудил в отдельной комнате в девяностовую биораму на 200 составов с микропроцессорным управлением. Как бы для потомков. Обратите внимание, культовые походовые стратегии, тревожившие умы пять-девять лет назад, постепенно стекаются на ПМЖ в Россию. Nival взял шефство над Heroes of Might & Magic, выпускает уже второй add-on и, вполне вероятно, займется шестой частью великого сериала. «Акелла» материально помогает Jagged Alliance & Disciples. «1С» раскопали на пыльном чердаке сто лет никому не нужный King's Bounty и доверили возрождение бренда бывшим «космическим рейнджерам» из Владивостока (ныне Katalyst Entertainment). «Кодекс Войны», как творческое переосмысление Fantasy General от S.S.I., хоть и является самостоятельным проектом, на Западе будет издан под именем Fantasy Wars. Хоть век пошаговых стратегий миновал, все игры очень высокого качества – для себя делаем, не иначе. На широких российских просторах ветераны обрели второй дом – дом престарелых, или, быть может, вторую родину? Время покажет...

Disciples 3: Renaissance от .dat выглядит, пожалуй, даже слишком круто для пошаговой стратегии.



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.wargame.turn-based
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Ino-Co
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ОНЛАЙН: www.warcodex.ru



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

+ Убедительная боевая система, удобный интерфейс, превосходная графика – словом, затягивает!

МИНУСЫ

- Нет собственного интернет-сервиса для многопользовательских игр. Обошлись без уровня сложности «дебил» (для автора).

РЕЗЮМЕ

Давненько выражение «ожившая классика» не было столь уместно.

Пятизвездочный Генерал

Источник вдохновения разработчиков «Кодекса Войны»

Fantasy General – одно из светил пятизвездочного созвездия «Генералов» от ветеранов игровой индустрии Strategic Simulations, Inc. Имя S.S.I гремело в восьмидесятых, когда компания начала выпуск ролевых игр по лицензии AD&D – в общей сложности более тридцати, начиная с культового Pool of Radiance. Всего S.S.I сделала более сотни (!) игр, ее многократно покупали и перекупали, после чего она скапула где-то в бухгалтерских архивах Ubisoft. Но это сейчас. А тогда... В 1994 году разработчики переключились на стратегические игры, выпустив Panzer General – доступный широким народным массам варгейм, в который могли играть не только ветераны Ост-инской кампании с дипломом Кэмбрижа. «Генералов» в серии Five-Star было, как несложно догадаться, ровно пять, и третья по счету игра, Fantasy General, получилась самой неоднозначной. Часть игроков и профессиональных критиков не смогли пережить отрыв от реальности – после вполне «форматных» для варгейма Panzer and Allied General, сказочный «генерал» с его волшебниками, дикарями, магическими артефактами и злодеем по имени Shadowlord в окружении гексагональных ландшафтов выглядел сущим еретиком. «Fantasy General – игра без аудитории, – утверждал GameSpot образца 1996-го года. – Любители варгеймов найдут ее волюще нереалистичной, а поклонники RPG будут разочарованы примитивным сюжетом и слабой детализацией персонажей». Другие обвинили S.S.I в самоповторе – механика игры практически не изменилась, несмотря на сказочный антураж. Между тем большинство игроков с восторгом сменили танки и воздушных десантников времен Второй Мировой на робы архимагов и зачарованные свуручные топоры. Шестьдесят готовых уровней плюс генератор случайных миссий, возможность «исследовать» новые типы боевых единиц и тренировать свою армию между миссиями, магические артефакты, спрятанные в руинах, все это создавало бесконечное поле для экспериментов. Добавьте слова «превосходную SVGA-графику», многопользовательский PVE-режим и освежающие fantasy-декорации, несомнительно, что многих игроков «старой школы» от одного вида обложки Fantasy General go сих пор сердце екает.



Для варгейма тех лет SVGA графика была «превосходной», а персонажи – «прекрасно детализированными».



Игрок сам выбирал место очередной битвы – точно так же, как и в «Кодексе Войны».



После каждой миссии игрок надолго «засыпал» перед этим экраном, чтобы разумно потратить заслуженное золото.



Армия игрока отправлялась в бой под предводительством Чемпиона – рыцаря, дикаря, волшебника или колдуна на выбор. Каждый, разумеется, с особыми умениями.

Графический движок TheEngine («Магия крови», «Санитары подземелий»),
пожалуй, даже слишком хорош для шестигульного варгейма. И это прекрасно!



катапульт и до поры недоступной третьей кампании с участием эльфов и гномов. Однако увеселительной прогулки по просторам «Кодекса Войны» не получится. Под внешним блеском трехмерных солдатиков, под праздничной шелухой спецэффектов скрывается стальная броня настоящего варгейма – старая добрая пошаговая стратегия в лучших традициях Fantasy General образца 1996 года. Простые и суровые правила, выверенный баланс, десяток характеристик у каждого подразделения, неожиданный выбор умений-«перков», маги-

ческие артефакты, девять типов рельефа, таблицы коэффициентов, минимальный элемент случайности, жесткий бюджет – осторожно, ребята, в этой игре придется думать! «Кодекс» не создан для отдыха, если этим словом вы называете отупляющее, близкое к трансу сидение за компьютером, в процессе которого используются только базовые рефлексы – будь то «гринд», простите, «хонора» в World of Warcraft, отстрел водолазов в BioShock или «раш» в очередной RTS. В Интернете слышны отчаянныепопытки игроков, не сумев-

ших пройти «Кодекс Войны» даже на самом простом уровне сложности. Не припомню, когда в последний раз любители стратегий обращались с подобными жалобами, обычно-то бывает наоборот! «Такие сетования – следствие того, что мы, как и планировалось, «зацепили» часть нехардкорной аудитории, незнакомой с жанром wargame, уверен Skelos-Козырев. Тем более, хардкорщики как раз жалуются на то, что у AI есть много уязвимых мест в стратегии, на которые он легко ловится». Впрочем, это крайности. Для простых смерт-

ных, с симпатией относящихся к fantasy и не имеющих аллергии на походовые стратегии, «Кодекс Войны» может стать пропуском в увлекательный мир игр, где полагается думать не только колпчиком. Каждая миссия «Кодекса» превращена разработчиками в изящный шахматный этюд, и поиск красивого решения может потребовать долгой череды save/load – особенно если вы перфекционист и любите получать золотые медали. Есть игры, ориентированные на сквозное прохождение: геймеры настолько интересно, что будет

Автора!

«Кодекс Войны» – дебют краснодарской студии Ipo-Co, однако возглавляют команду отнюдь не новички игровой индустрии. Директор студии Алексей «Skelos» Козырев и ведущий гейм-дизайнер Дмитрий «Elm» Гулин принимали самое активное участие в создании первой части «Звездных Волков» (X-bow software) – стратегической оперы космического масштаба.



Ведущий гейм-дизайнер «Кодекса Войны» Дмитрий «Elm» Гулин



Директор Ipo-Co Алексей «Skelos» Козырев



Летающие персонажи плевать хотели на непроходимые леса и болота, но с опаской относятся к сказочным средствам ПВО.



В начале игры герои способны в одиночку расправиться с целым отрядом врага, но против ветеранов пятого уровня им не выстоять – приходится менять тактику.

далше, что он готов смириться с потерями ради конечно-го результата. Дзэн «Кодекса» в другом. Из каждой миссии ты хочешь выжать максимум: заработать больше денег, открыть все артефакты, сохранить свои армии да при этом уложиться в определенный разработчи-ками норматив, а в качестве бонуса получить еще больше золота и прочих «вкусностей». Зачем? На всякий случай... чтобы по-тому не упереться головой в сте-ну и не закончить кампанию полным двоечником. Наверное, так. Пройдя половину сюжет-ной кампании, вы вдруг с гру-

стью осознаете, что все делали неправильно – не так развивали армии, бездумно расходовали с трудом заработанные деньги, пренебрегали поиском артефак-тов в дуплах мертвых деревьев и так далее. Самое интересное, что уникальной «выигрышной» стратегии в «Кодексе» не су-ществует – миссии, выполне-ние которых вам показалось плевым делом, вашего товари-ща могут довести до белого ка-ления и наоборот. А все зависит от того, какие именно «навыки» вы подбирали для своих персо-нажей, пока те делали карье-ру, и в каком составе армия вышла



Защита Лужина

Элемента случайности в «Кодексе» чуть больше, чем в шахматах, и потому каждая миссия превращается в элегантную головоломку, которую дизайнеры предлагают «решить» в несколько ходов. Но иногда задачки разработчикам подкидывают сами игроки. В июне этого года каждый желающий мог принять участие в конкурсе – пройти демомиссию наиболее эффективно – быстро, с минимальными потерями, выполнив все дополнительные задания, и так далее. «Результаты поразили нас до глубины души, – пишет руководитель Ino-Co Алексей Козырев на сайте игры. – В самом начале конкурса в июне, совершенно «читерским» казалось прохождение за 5–6 ходов. Затем мы долго не могли поверить, что миссию «Судьба Фрейбурга» можно пройти в 4 хода, но когда стали получать результаты с трехходовыми прохождениями, то были просто шокированы! Посмотреть на это чудо сбежалась вся коллектив Ino-Co. Примите наше искреннее восхищение!». О чём это говорит? Только о том, что разработчики не умеют играть в собственные игры. Позор, товарищи! Остальным предлагаем повторить рекорд, а если не получится, загрузите этот ролик: <http://warcodex.ru/?action=video>

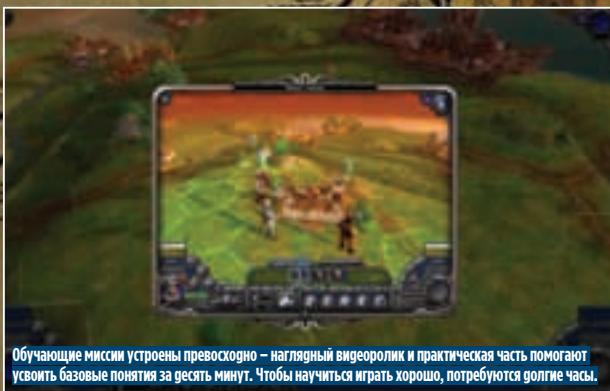
Знакомьтесь – Угрюм (справа) и Кусай-Зуб (слева на заднем плане). По слухам, прототипами для этих персонажей выступили лидеры Ino-Co Козырев и Гулин.



Увидеть истинное лицо «Кодекса войны» можно переключившись на тактическую карту. На самом деле, игра недалеко ушла от Fantasy General десятилетней давности.



Третья кампания с участием эльфов и гномов открывается тем, кто прошел первые две. Также авторы предусмотрели режим одиночных миссий, удобный редактор карт и привели в порядок многопользовательский режим. Правда, пока без выделенного онлайн-сервиса и ладдера. Жаль!



Обучающие миссии устроены превосходно – наглядный видеоролик и практическая часть помогают усвоить базовые понятия за десять минут. Чтобы научиться играть хорошо, потребуются долгие часы.

на поле боя. Подобные «нюансы» могут решить исход всего дела.

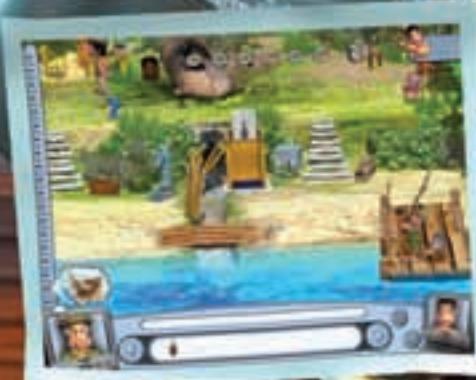
Бесплатный редактор миссий и аккуратное обращение с генератором псевдослучайных чисел позволяют устраивать увлекательные состязания на «чистоту прохождения». Почти уверен: скоро вокруг игры возникнет сообщество любителей поломать голову над хитроумными задачками, сообщество со своим уникальным сленгом, гениями и злодеями, мифами и легендами. Начало уже положено, это конкурс на скоростное прохождение миссии «Судьба Фрейбурга».

Помимо превосходных для wargame внешних данных, «Кодекс» отличается прекрасным качеством сборки. Интерфейс управления, доходчивый «туториал», скриптовые сцены – везде видна крепкая хозяйствская рука. Как и большинству русскоязычных игр, «Кодексу» не повезло с озвучкой диалогов; вступительный ролик, начинающийся словами: «Шестьсот лет прошло со времени великой битвы», выглядит очень комично и настраивает зрителей на озорной лад. Кажется, что и дальше будет так же смешно. Авторы сценария, между тем, относятся к своему произ-

ведению серьезно и намерены «развивать оригинальную фэнтези-вселенную», населенную людьми, орками, гоблинами, эльфами и гномами. По имеющимся у нас данным, известная фирма «ТехноЛог» вот-вот анонсирует несколько настольных игр по лицензии «Кодекса Войны», и это действительно очень хорошая новость, так как, несмотря на отсутствие самородин, «Кодекс» – отличный варгейм. В воздухе витает что-то новое – в ближайшие пару лет нас ждет несколько сильных пошаговых стратегий: глядишь, «умные» игры снова войдут в моду. **СИ**

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА НА ОТДЫХЕ

Гарантированно
испорченный отпуск!
Лучше было остаться дома...



HEAVENLY SWORD

ПЕРВЫЙ ИЗ PS3-ДОЛГОСТРОЕВ НАКОНЕЦ-ТО ОТПРАВИЛСЯ В САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ ПЛАВАНИЕ – ПОКОРЯТЬ СЕРДЦА ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ПОКЛОННИКОВ.

Нынешнюю осень многие считают самым важным периодом в жизни PlayStation 3. Как там проявит себя платформа в первый с момента запуска предпраздничный период продаж? Оправдаются ли возложенные на них надежды потенциальные блокбастеры? К числу последних долгое время относили и Heavenly Sword, амбициозный фэнтези-боевик, явно покусившийся на лавры знаменитой God of War. Представители Sony при каждом удобном случае подчеркивали исключительность нахваленного проекта. Оправданно ли?

Мы все учились понемногу...

Сотрудники студии разработки, очевидно, не стесняются пользоваться чужими идеями: таковых в Heavenly Sword пруд пруди, только успевай замечать. Причем как в сценарии, так и в игровом процессе и художественном решении. Например, все начинается с драматичной сцены переселения главной героини в мир иной – знакомо, не правда ли? Кто запамятовал – предлагаем запустить первую часть уже упомянутой God of War и посмотреть вступительный ролик. Дальше – больше. Некоторые кадры явно взяли взаймы у авторов «Крадущегося тигра, невидимого дракона», некоторые эмигрировали в местный видеоряд из самого первого «Конана-варвара» с будущим губернатором Калифорнии в главной роли. Да что там кадры – экран выбора уровней, и тот, кажется, срисовали с LotR: Return of the King за авторством Electronic Arts. Но заимствование ноу-хау конкурентов – дело обычное. Удивляет другое. Собрав с миру по нитке, создатели Heavenly Sword, тем не менее, умудрились в итоге соткать весьма самодостаточный и целостный проект, которому хватит пороху не затеряться на фоне себе подобных.

Три способа разделки мяса

Боевая система Heavenly Sword, на первый взгляд, подкупающе проста и до смешного беспорядочна. Знай жми на две кнопки – и любуйся разлетающимися по углам противниками. Новички, растерзанные беспощадной

Ninja Gaiden Sigma, радуются; хардкорщики готовятся устроить творению Ninja Theory кровавую баню на форумах. Однако и тем, и другим не стоит слишком торопиться с выводами: рыжеволосая Нарико на поверку оказывается дамой непредсказуемой, а ее способности в бою не столь уж поверхностны, как может показаться поначалу.

Одолев несколько вступительных этапов (и заодно ознакомившись с основами управления), вы получите тот самый Небесный Меч – фактически, единственное оружие в распоряжении главной героини вплоть до финала. Маловато будет, не находите? Один клинок, полное отсутствие бонусов и вроде бы уже привычных «апгрейдов», куда это годится? Ах нет, с мечом далеко не все так просто, недаром за ним гоняется ошалевший король с целой армией приспешников. Сила меча заключается в «стойках» (stances), которые, по сути, обращают клинок в один из трех абсолютно разных видов оружия, со своими сильными и слабыми сторонами. Базовая стойка, она же Speed Stance, позволяет Нарико орудовать двумя короткими полуокруглыми лезвиями, двигаясь с немалой скоростью и нанося множество быстрых, но не слишком сильных ударов. Преимущества Speed Stance очевидны – проигрывая Нарико в прорвотве, недруг вынужден уйти в глухую оборону и едва ли сможет контратаковать, не рискуя пропустить смертоносный выпад. Недостатки также предсказуемы: малый радиус поражения вынуждает вас держаться вплотную к врагам, лишаясь возможности уклоняться от специальных приемов и неблокируемых выпадов. К тому же, находясь в Speed Stance, легче всего оказаться в окружении.

Напротив, Range Stance – отличный, пусть и небезупречный способ держать супостатов на некотором удалении от себя. Меч в этой стойке превращается в подобие chain swords из арсенала свирепого Кратоса: два легких клинка, прикрученные к длинным цепям. Подступиться к Нарико, пока она использует Range Stance, очень трудно, но и рассчитывать на скорое



Проигнорировать восхитительную анимацию, потрясающие выполненные декорации, поистине героическое внимание к мелочам в одних сценах и впечатляющий размах других – едва ли получится.



ИНФОРМАЦИЯ

► ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
 ► ЖАНР: action.adventure/slasher
 ► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
 ► РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: «Софт Клаб»
 ► РАЗРАБОТЧИК: Ninja Theory
 ► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ► ОНЛАЙН: www.heavensword.com



► Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ

Простая, но отнюдь не примитивная боевая система, зрелищные схватки, удобное управление, безупречный стиль и мощная графика. Великолепная работа актеров.

МИНУСЫ

Невысокая сложность, малая продолжительность, ограниченный контроль над камерой, спорное применение гироскопов и мелкие технические недоработки.

РЕЗЮМЕ

Яркий и стильный интерактивный боевик, в котором форма подчас берет верх над содержанием.



Их разыскивает милиция

По мере развития сюжета вы довольно быстро поймете, что король Бохан – личность малоприятная. И сторонников себе он подобрал соответствующих. Каждый из трех помощников короля – фигура в высшей степени примечательная, в чем легко убедиться при личной встрече. Первым на вашем пути встанет Летучий Лис, лучший воин в армии Бохана, кровожадный маньяк-убийца с весьма извращенными представлениями о прекрасном и кое-какими личными счетами к подопечной Нарико, Кай. Драться с Летучим Лисом придетсядважды, и если первая встреча на поверху окажется лишь разминкой, вторая непременно закончится смертью одного из соперников. Не менее яркая личность – змеюча особа по имени Хлыстохвост (Whiptail), она же – босс под номером два. Дерется женщина-змея посредственно, за что и поплатится собственной чешуйчатой шкурой. Наконец, босс номер три – родной сынок Бохана по кличке Таракан (Roach). Уродливый и неповоротливый, Таракан обладает колоссальной силой, но ему очень не хватает проворства, что в конце концов и скажется на исходе поединка с шустрой Нарико.



Играем в твинг-твэнг

Несколько раз вам доведется управлять Кай, единственной представительницей некогда могущественного племени, полностью истребленного войском Бохана. Прицельную стрельбу из арбалета Кай называет «игрой в твинг-твэнг», и на этом поприще она достигла немалых успехов. Именно играя за Кай, вам чаще всего придется вспоминать о встроенных в Sixaxis гироскопах – с их помощью можно управлять выпущенной из арбалета стрелой. Без этого едва ли получится одолеть некоторые ключевые эпизоды Heavenly Sword, так как беспорядочная стрельба по принципу «выстрелил – забыл» не слишком результативна. Переключаясь на Кай, стоит также помнить, что в рукопашном бою девочка мало что смыслит, ее умений хватает только на то, чтобы уклоняться от удара, но ни блокировать выпады, ни, тем более, ответить на них маленькая снайперша не сумеет. Страйките всегда держаться от врагов подальше – им не составит труда загнать Кай в угол и несколькими ударами прикончить.

завершение боя не приходится, уж слишком слабыми получаются удары. А потому никогда не стоит забывать о стойке номер три. Power Stance. Вот где раздолбье поклонникам грубой силы! Клинок в Power Stance только один, зато огромный, удары его поистине сокрушительные. Чтобы прикончить противника, достаточно всего пары точных взмахов. А если наловчитесь, то и двух-трех головорезов разом лишите жизни. Увы, вместе с силой приходит и слабость – переходя в Power Stance, Нарико становится чересчур медлительной, и время от времени это крайне опасно. Как видите, использовать лишь одну стойку едва ли разумно; стало быть,

играя в Heavenly Sword, вам необходимо учиться применять на практике все три, чередуя слабые и сильные удары, дистанционные атаки и короткие быстрые выпады. Благо, наука эта не очень сложна: переключаться из одной стойки в другую можно буквально «на лету», нажимая «R1» (для Range Stance), либо «L1» (для Power Stance). Тема для отдельного разговора – защита. Никакой специальной кнопки под блок выделять не стали, вместо этого выдумали систему «аур»: с их помощью вы и сможете определить, каким образом блокируется та или иная вражеская атака и блокируется ли она вообще. Отсутствие ауры вокруг недруга, а также аура синего цвета, означает, что

удар можно отразить, находясь либо в Range или Speed Stance; оранжевая аура сигнализирует о необходимости перейти в Power Stance. Красная аура – настоятельный совет отойти от супостата подальше, иначе очень скоро будет очень больно.

Не ищем легких путей?

Впрочем, повод для беспокойства противники дают не слишком часто – несмотря на огромный численный перевес, они не слишком сильны, не особенно напористы, да и умом не блещут. К тому же почти везде и всюду вы можете наткнуться на красные кувшинчики, восстанавливающие здоровье. Боссы также объективно слабоваты, да и мало их, даже с поправкой



на более чем умеренную продолжительность. Три королевских помощника (с одним придется встретиться дважды) плюс король собственной персоной – невелика рать. И, кроме Бахана, ни один из боссов серьезным оппонентом считаться не может: скажем, Летучий Лис, уж на что грозен вне поля боя, на деле оказывается полнейшей посредственностью, даже несмотря на проворство, способность летать и умение плодить многочисленных двойников.

Самоконтроль

Управление в играх данного жанра – одно из слагаемых успеха, либо провала, если что-то пошло не так. В *Heavenly Sword*, к счастью, с управлением особых проблем



Если рядом воробей, мы готовим пушку...

Упоминание ракетницы в пресс-релизах задолго до выхода игры вызывало некоторое удивление – какая может быть ракетница в средневековом мире *Heavenly Sword*, откуда? Оказалось, ракетница и вправду есть, и пользоваться ею пару раз Нарико придется. Кроме того, героиня сможет проверить собственную меткость, управляя настоящей артиллерийской установкой – чурным гибридом мортиры и катапульты.

Схватки один на один в *Heavenly Sword* – большая редкость.



Сюрприз для толпы

Кроме обычных ударов, в арсенале Нарико есть и спецприемы – они становятся доступны по мере заполнения специальной шкалы в левом верхнем углу экрана. Стоит этой шкале загореться желтым цветом, и можно смело нажимать на «круг». После – как минимум один недруг рухнет со сломанной шеей, да и тем, кто рискнул оказаться поблизости, не поздоровится.



Жем на кнопки

OTE-система контекстных действий, столь популярная сегодня, нашла применение и в *Heavenly Sword*. Время от времени от вас требуется быстро нажать на ту или иную кнопку, чтобы выполнить какой-нибудь трюк, преодолеть препятствие или нанести противнику решающий удар. К слову, ваша реакция не так уж часто подвергается подобным проверкам, к тому же в случае неудачи всегда дают второй шанс. А также третий, четвертый и пятый – пока не добьетесь необходимого результата.



Загрузились?

Heavenly Sword – одна из тех игр для PS3, запуск которых в принципе невозможен без предварительной установки на жесткий диск. Как ни странно, инсталляция (к ней мы на консолях до сих пор не привыкли) не спасает от навязчивых экранов загрузки: чтобы возобновить игру с последнего чекпоинта, уйдет минуты три, а то и больше. Может быть, поэтому разработчики постеснялись приподнять уровень сложности?

и только. Единственная альтернатива – задействовать все тот же гироскоп, но об этом лучше не вспоминать: хлопот не оберешься. Выручают неплохо подобранные углы обзора и грамотный дизайн уровней и арен, без них существование в мире *Heavenly Sword* было бы, мягко говоря, непростым.

Красота – страшная сила

Ну вот мы и до графики добрались, которую, как и многое другое в *Heavenly Sword*, можно как раскритиковать, так и похвалить. Можно, например, пожурить разработчиков за явную нелюбовь к рельефным текстурам – они, конечно, попадаются время от времени, но большую часть времени держатся в тени, заявляя о себе в полный голос лишь во время отдельных сюжетных сцен. Упомянутые сюжетные сцены, к слову, тоже нетрудно превратить в объект критики – почему, спрашивается, самые красивые из них выполнены не на движке, как того требует современная мода, а представляют собой отменно срежиссированные CG-ролики? Другая беда – пресловутый анти-алайсинг, точнее, полное его отсутствие. Беду по мере сил замаскировали где blur-эффектом, где искусственным освещением, но шила в мешке не утаишь – внимательный и, главное, привередливый пользователь всегда найдет повод рассердиться. И что же, казнить, нельзя помиловать? Ничуть не бывало. Да, если «разобрать» картинку на составные части и придилично осмотреть каждую, впечатления останутся так себе. Но ведь на деле немногие из нас будут подсчитывать количество полигонов в кадре и изучать текстуры под микроскопом. Зато проигнорировать восхитительную анимацию, потрясающе выполненные декорации, поистине героическое внимание к мелочам в одних сценах и впечатляющий размах других едва ли получится. Разве что вы вздумаете играть с закрытыми глазами.

Злодеи говорят

Мы как-то привыкли не уделять звуковой составляющей повышенного внимания: в тех случаях, когда музыка плоха, а озвучка диалогов отвратительна, это мало влияет на итоговую оценку, равно как и наоборот. Но в данном случае игнорировать старания композитора и актеров, либо упомянуть о них лишь вскользь, было бы настоящим преступлением. Разумеется, предпочтения у всех разные, и саундтрек *Heavenly Sword* не каждому придется по вкусу – но едва ли кто-то возьмется утверждать, будто он плох или невыразителен. Что до озвучки, то она почти гениальна – во многом благодаря стараниям Энди Серкиса, хотя коллеги главного Голлума всей Новой Зеландии от знаменитости не отставали. Любое, даже краткое, появление злодея Бохана и его приближенных запомнится вам надолго; некоторые же эпизоды, вроде весьма забавного совещания в тронном зале, можно смело вписывать в историю игровой индустрии как образец искусства. Лагерь положительных персонажей, к слову, в долгую не остается – пусть мастер Шен и не вызывает особых восторгов, Нарико и, в особенности, полубезумная девочка Кай без труда соперничают и с ползучей Whiptail, возлюбленной Бохана, и с Летучим Лисом (последний смело претендует на звание самого запоминающегося маньяка в видеоигре).

Тут и сказке конец?

Будучи одним из самых ожидаемых и рекламируемых проектов для PS3, детище Ninja Theory едва ли может рассчитывать на легкий путь к успеху. Игра, как ни крути, получилась неоднозначной, и, несмотря на популярность выбранного жанра, понравится далеко не всем – что и доказывают противоречивые оценки в зарубежной прессе. Одни сурово осудят *Heavenly Sword* за излишнюю скотичность; другим категорически не понравятся выкрутасы с гироскопом; третьим непременно подавай многопользовательский режим, которого и следа нет; четвертые пнут за все перечисленное разом. Но если вас не пугает перспектива дойти до финала за пару-тройку вечеров, если вы достаточно терпеливы, чтобы управлять стрелами при помоши Sixaxis, и готовы сражаться с полчищами Бохана в гордом одиночестве – значит, авторы *Heavenly Sword* действительно отлично поработали. И кто знает, быть может, через год-полтора история Нарико и Небесного Меча будет продолжена. Мы бы, во всяком случае, против подобного поворота событий не возражали. Да, кстати, и в Ninja Theory что-то такое поговаривают о трилогии... СИ

Продолжение лучшего тактического экшена 2006 года!



НИМАНИЕ
видео

Выиграй
PSP,
и всегда будь
на передовой!

КОНКУРС!

Подробности участия в конкурсах - за пределами коробки



PLAYSTATION 3

P.J.P.



© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, ubisoft.com/ghostrecon, Microsoft, the Microsoft logo, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 PSP and «PLAYSTATION» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE logo is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. © 2007 SPL. All rights reserved. Офис продаж: (495) 634-10-11, 967-15-81, office@russcobl-m.ru; Техническая поддержка пользователей: (495) 634-68-95, e-mail: 102post@yandex.ru; в темах на форуме сайта «РусСиби-М»: www.russcobl-m.ru/forum/



2



3

1 Милашки Чарры. Смесь льва, обезьяны и Мэрилина Мэнсона.

2 Основной процесс, по сути, всегда одинаков. Прибегаем на точку и жмем «атаковать» много раз.

3 Норны умеют превращаться в огромных прямоходящих медведей. В других проектах таких фокусников зовут друидами.

4 Роковую красотку вы встретите в лагере Азур. Белоснежка и ее гномы?

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing, MMORPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: NCsoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: ArenaNet
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: миллионы
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM, Интернет-соединение, наличие любой предыдущей части игры
- ОНЛАЙН: <http://www.guildwars.com/products/eyeofthenorth>



■ Автор:
Александр Каныгин
alex@gameland.ru

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

Будем откровенны, мы всей душой любим и ценим ArenaNet. За то, что поделилась с нами волшебной Тирией и показала, как оставаться «в струе», не убивая на игру 26 часов в сутки. За те мгновения, до краев наполненные восторгом, когда из тучеподобного монстра выпал редчайший лук и вся группа чествовала тебя, счастливого обладателя легендарного оружия. За то, кстати, что играла не по общепринятым правилам и даже не обмолвилась об абонентской плате. При этом аккуратно поставляла нам все патчи и апгрейды, а в Новый год засыпала пустынные города снегом и щедро расставляла пушистые елки. Пестовала, дарила на годовщины героев по-

дарки, интриговала новыми умениями и профессиями. Однако после трех выстрелов на поражение – Guild Wars Prophecies, Guild Wars Factions и Guild Wars Nightfall, ружье бывших однополчан Blizzard, кажется, дало осечку. Или порох отсырел?

Новые берега

Оригинальная игра увидела свет 28 апреля 2005 года. Ее концепция казалась свежей и необычной: персонажи могли иметь по две профессии сразу – основную и вспомогательную, а набор карт-умений, который позволял менять по своему усмотрению, делал миссии необыкновенно привлекательными. Сюжет немилосердно брал за грудки: условное обучение мы проходили

в прекраснейшем из городов Аскалона, а после, проскакав во времени, обозревали его же руины. Оторваться от игры не получалось, игровые сайты всех стран и континентов восторженно бормотали что-то о новых стандартах MMORPG и ставили игре высшие оценки. Даже тень гигантской World of Warcraft ее не заслонила – идеи Guild Wars были иными, да и поклонники тоже. К слову, щадящие объемы игрового контента позволяли даже владельцам хильных модемов приобщиться к онлайновым играющим. Аудитория маленькой игры со смешными аниме-персонажами неуклонно росла. Понимавшая, что приманку глубоко заглотили, ArenaNet решилась на эксперименты – тематические дополне-

ния. И вот финальный аккорд – Eye of the North. Нас приглашают вернуться к холодным снегам в горах Шиверпик а потом и вовсе спуститься под землю.

Санитар под землей

Да, в последней истории нас ждут знакомые имена, названия и даже беженцы из Аскалона (вы же помните Гвен, девочку с флейтой, не забыли, как помогли ей?). Подземные толчки перетряхнули континент. Отверзлись доселе скрытые тоннели, оттуда раздались странные голоса. Подспели крестьяне, но, услышав эти звуки, задрожали от страха и теперь просят геройских нас разобраться с напастью. Вполне логично: если горы, леса и моря уже обследованы, игроку надле-

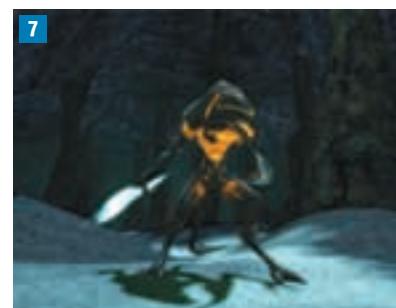
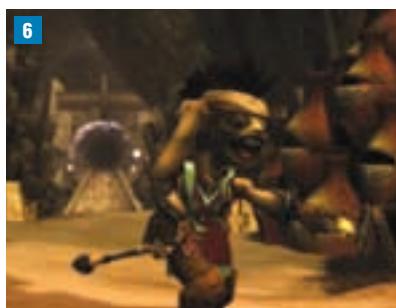
GUILD WARS ОСТАЛАСЬ В ПЕРВЫХ ТРЕХ КОРОБКАХ. В ЭТУ РАЗРАБОТЧИКИ ТОЛЬКО НАСЫПАЛИ ПОЛИГОНОВ ДЛЯ ДОСПЕХОВ И ПИКСЕЛЕЙ ДЛЯ НОВЫХ УМЕНИЙ.





НИКТО не забыт

Наверное, важнейшая часть Eye of the North – это Hall Of Monuments, просторная зала в той самой крепости «Глаз Севера». Здесь искателю приключений, копившему добро аж с первой части, стоит сделать запаску для сиквела. Прятать можно оружие, доспехи, прирученное животное, фигурку-миниатюру или редкий титул, полагающийся за битвы с другими игроками. Согласитесь, уже за одно это фанаты купят коробку. Однако тут есть и тонкий маркетинговый ход: пока время позволяет, кое-кто из игроков может пройти игру ради одной лишь подготовки к Guild Wars 2. При этом сейчас нам, а может даже и самим разработчикам, не ведомо на что сгодятся прятанные предметы и звания.



5 Последователь культа Великого Гнома. Огин из новых героев.

6 А вот представители Азура вызывают улыбку. Это могучий чародей, знакомьтесь.

7 Разрушители отдаленно напоминают Сэмус Аран в костюме.

8 Раса Норнов – смесь викингов и великанов. Зимой носят бикини и кольчугу.

9 Эти великаны существа неприятные. Ходят группой, бьют больно, иногда насмерть.



После трех выстрелов на поражение – Guild Wars Prophecies, Guild Wars Factions и Guild Wars Nightfall, ружье, кажется, дало осечку.

жит отправиться в забой и там сразиться со злом. На этом почтенному кролику в волшебном цилиндре ArenaNet закончились. Видимо, разработчики с упоением занимаются сиквелом, на него и брошены все силы. Между тем Eye of the North, никого не стесняясь, открывает всю подноготную почти на старте. Получите и распишитесь: очередной ящик с комплектами доспехов, аж сто пятьдесят трудноотличимых скиллов и десяток интерактивных буратин-героев. Перед вами универсальный забойщик времени для всех ожидающих Guild Wars 2.

Классификация видов

Мало того, этот господин наделен изрядным запасом знаний, необходимых в будущем. Заглянув под землю и пробежав по катакомбам, мы натыкаемся на... хвост нового сюжета. Вкратце он таков: миру грозит опасность, на этот раз речь идет о таинственных Разрушителях. Единственный шанс – собрать могучую рать и встретить супостата. Собирать и встречать, ясное дело, придется нам, но для начала надо уладить дела с аборигенами. Таким не слишком оригинальным способом игрока приглашают познакомиться с новыми расами и будущими героями второй части. Там северный народ Норны, с перепуту превращающиеся в медведей, тут гении-коротышки Азура. А вот и наши старые враги Чарры, так как в Guild Wars 2 этих звероподобных грозятся сделать игребельной стороной, их тоже упомянули. Добавьте сюда гномов и людей, и вы получите представление о своих занятиях в игре – придется по очереди ублажать каждую из сторон и собирать всех под один знамя. На деле же сложное действие выливается в монотонное выполнение схожих квестов и примитивные состязания, вроде схваток с Норнами для

получения «очков доверия». Такой вот слепленной на коленке историей вас попотчуют в одной из первых заставок и отпустят на все четыре стороны. Разработчиков можно понять, они пытаются как-то занять поклонников игры, изымающих от ожидания. Но может, стоило пойти иным путем?

Казнить нельзя

Как это ни парадоксально, Eye of the North обязательна к покупке, конечно, если вы намерены играть во вторую часть Guild Wars. В противном случае разобраться с новыми расами и их взаимоотношениями будет непросто. Печально сознавать, что, по сути, нам предлагают собранный на живую нитку сюжет комплект подземелий для высокоровневых игроков. **С**

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

Затяжной прыжок в объятия второй части. Игра скрасит ожидание и поможет не сойти с ума без Guild Wars.

МИНУСЫ

Пустой, однообразный процесс. Хотите примерить новые доспехи – потратьте недельку на установление отношений с нужной фракцией.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно слабое завершение шикарного игрового сериала. Но надеемся, что вторая часть будет ослепительной, да?



1 Тяжелая конница французов. Смертоносная в атаке и совершенно беспомощная в обороне.

2 Там вали, на горизонте ждет приказа засадный полк испанцев. Сейчас прозвучит сигнал к атаке и несчастные ацтеки узнают, что такое огнестрельное оружие.

3 Я конкистадор в панцире железном,
Я весело преследую звезду,
Я прохожу по пропастям и безднам
И отыкаю в радостном сагу.
(Н. Гумилев)

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
strategy.turn-based/
real-time.historic
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Creative Assembly
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 8
■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
■ Онлайн:
<http://www.totalwar.com>



■ Автор:
Алексей «r1xa» Копцев
r1xa@mail.ru

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS



ДЕТИ ШТУРМУЮТ ИЕРУСАЛИМ, ПСЫ-РЫЦАРИ ИДУТ НА СЕВЕР, А ГРЕЧЕСКИЕ ОГНЕМЕТЧИКИ ЖГУТ ГАЛЕРЫ ВЕНЕЦИАНЦЕВ. НАПИШИ ИСТОРИЮ САМ.



Cущая банальность хвалить такой почтенный и именитый сериал, как Total War. Помнится, еще в двухтысячном году мы познали радость командования большими армиями: несколько тысяч человек бойко маневрировали, бросались в атаку, держали круговую оборону, и все это без каких-либо видимых тормозов и подергушек. Первыми на поле брани нарисовались японцы – сегуны, самураи и вольные ополченцы. Игра называлась Shogun: Total War, а вскоре после премьеры вышло специальное «монгольское» дополнение – add-on Mongol Invasion. Идея понравилась не только маркетологам, но и геймерам. Так сложилась настоящая традиция: каждый ре-

лиз сериала Total War сопровождает обязательное продолжение. В 2002 году вышла игра Medieval: Total War, а следом за ней в про-даже появилась варяжская кампания Viking Invasion. Как утверждают специалисты, самая сбалансированная за всю историю франшизы. Потом разработчики обратились к истории древнего Рима и выпустили стратегию Rome: Total War. В сентябре 2005-го игровые магазины заполонили армии варваров, и мир узнал об еще одной «тотально-военной» кампании Barbarian Invasion, а спустя год стратеги заполучили очередной add-on Rome: Total War Alexander.

Крутится ржавое колесо истории, меняются эпохи, и вот еще один

Total War с новым дополнением Medieval II: Total War Kingdoms. Выход был запланирован на 30 марта, но график немного изменился, и функционеры из Creative Assembly назвали другую дату – 28 августа. Самый конец лета, загорелые и отдохнувшие полководцы возвращаются из отпуска, значит пришло время вернуться в средневековую Европу и устроить парочку кровавых сражений. Можно начать покорение Нового Света или бросить вызов бес-смертным Тимуридам. Total War Kingdoms, пожалуй, самое большое дополнение за всю историю сериала: четыре полноценных кампании на трех континентах сразу. Первая, Britannia приглашает нас в Британию три-надцатого века. Кто не помнит,

тогда англичане не на шутку взялись за всех этих шотландцев, валлийцев и прочих дикарей-алкоголиков кельтской национальности. В игре наша главная задача расширить границы империи, и пусть через несколько столетий красные мундиры станут символом страха и насилия. В кампании Crusades сойдутся сразу несколько выдающихся личностей. За европейцев сам Ричард Львиное сердце, а в рядах палестинских «бashiбузуков» – благородный Саладин. Вам предстоит руководить Третьим Крестовым походом, либо, наоборот, защитить от крестоносцев свои оазисы и мечети. Каждая враждующая фракция получила по собственному богатырю-супермену с уникальными способностями. Ис-



Ordo domus Sancta Maria Theutonicorum Ierosolimitanorum – латинское название Тевтонского ордена, одной из самых многочисленных и влиятельных военных организаций Средневековья. Он появился в XII веке в маленьком палестинском городке Акко и оказывал помощь германцам, участвующим в крестовых походах. Орден контролировал чуть ли не весь Ближний Восток, но после поражения в 1271-м перегруппировался в Трансильванию, где участвовал в борьбе венгров против половцев. В 1225-м, следя приказу Ватикана, тевтоны в главе с Грандмайстером Херманном фон Сальца отправились покорять Старую Пруссию, откуда потом совершали вылазки на соседние земли. Закрепившись в Пруссии, орден построил один из самых сильных флотов на Балтике и пытался покорить Новгород. Чем закончились эти походы, нам хорошо известно. Сколько рогатых шлемов ржало на дне Чусского озера? Но военные процедуры не пошли впрок, и в 1410 году псы-рыцари предприняли еще одну попытку поработить славян. Страшным поражением тевтонов закончилась Грюнвальдская битва. Орден просуществовал вплоть до 1525 года, пока грандмайстер Альберт Бранденбургский не обратился в лютеранство и не перестал подчиняться Ватикану. Сеготия Тевтонский орден – мирная религиозная организация. История продолжается...



Главная стратегическая новинка дополнения – возможность хоть на примитивном уровне, но командовать подкреплениями.

пользовать их можно прямо на поле боя, когда все летят в тартарами и самое время удирать. Тогда-то и пригодится умение остановить все бегущие отряды или забалтывать противника коварными византийскими речами. В свете последних геополитических событий особенно занято поиграть в Тевтонскую кампанию и наконец-то разобраться с порядком надоевшими литовскими племенами. Или принять участие в Грюнвальдской битве и Ледовом побоище и хорошенко накостыльять рыцарям в рогатых шлемах. Если ситуация окажется уж совсем аховой, всегда можно спрятаться за стенами каменно-

го форта или укрыться в неприступной крепости. Теперь нам позволено заниматься оборонительными сооружениями и садим строить готические блокпости. Более того, тевтоны способны превращать их в небольшие города, правда возможность роста у этих городов невелика. А в кампании про покорение Нового Света предстоит встать на тропу войны вместе с апачами или показать туземцам преимущество стальных кирас и пороха, причем доступные испанцам юниты и строения зависят от титула военачальника. Который, в свою очередь, повышается при успешных боевых действиях.

Главная стратегическая новинка дополнения – возможность хоть на примитивном уровне, но командовать подкреплениями: приказать засадному полку стоять на месте, и в нужный момент бросить в бой. Отсюда, впрочем, проистекает, главная претензия к разработчикам – подобное изменение, равно как появившийся hot-seat, дело одного патча, а не целого дополнения. А новые кампании, при всей их интересности, по сути – очень качественные, но моды, вполне воспроизведимые ковырянием в скриптовых файлах оригинала и созданием собственных юнитов.

Тем не менее, авторы отлично передали настроение охватываемых эпох и обратили внимание на самые незаметные мелочи. Порой кажется, что имеешь дело с ожившей летописью – мир этот дышит, здесь постоянно что-то происходит: то испанский король терзает идиотическими приказами, то мятежные бароны устроят смути на границе с Шотландией, а то и Папа Римский некстати объявит крестовый поход на Константинополь. Странно ожидать от дополнения каких-то революционных изменений в дизайне и графике, и Kingdoms здесь не отличается от дополнений к прошлым частям. Но традиция – это совсем не плохо, особенно в случае с единственными в своем роде историческими стратегиями. Благо Empire: Total War не за горами.

4 Те самые апачи из романов Фенимора Купера, вернее их славные предки перед последней битвой.

5 Таких рогачей топил наш Александр Невский (могло, кстати, поиграть и за него). Черный крест на белом поле – эмблема Тевтонского ордена.

6 Золотая арфа и алый дракон – схлестнулись армии Ирландии и Уэльса.



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ +
Интересные кампании с особыми условиями, атмосфера, новые герои, юниты и строения. Возможность командовать подкреплениями и hot-seat.

МИНУСЫ -
По большому счету – четыре мода в одной упаковке, меняющие правила оригинала, но почти не вносящие новые, как это было с варварскими ордами в RTW: BI.

РЕЗЮМЕ
Отличное средство продлить увлечение от сериала. Еще один способ лучше узнать историю Средних веков.

**IMPORT
REVIEW****ОТЛИЧНО****ИНФОРМАЦИЯ****ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable**ЖАНР:**

role-playing/tactical

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEA**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР:** не объявлен**РАЗРАБОТЧИК:**

Level 5

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ОНЛАЙН:
www.us.playstation.com/jeannedarc

JEANNE D'ARC

ЖАННА Д'АРК ОСВОБОЖДАЕТ ФРАНЦИЮ. СНОВА. НА ЭТОР РАЗ БЕЗ МИЛЛЫ ЙОВОВИЧ И ЛИЛИ СОБЕСКИ, А В ОБРАЗЕ АНИМЕШНОЙ ДЕВОЧКИ.

История Орлеанской девы, приправленная магией и демонами, плюс немного фантазии – и вот перед нами уже одна из самых ожидаемых игр на PSP. По каким-то причинам издатель не собирался показывать ее Западу, и только спустя несколько месяцев успешных японских продаж было объявлено, что и англоворящая часть населения Земли сможет узнать всю правду о Жанне д'Арк. И заодно добавить баллов хиранющей PSP – как-никак нагрянул яркий представитель редкого в наши времена жанра. Jeanne D'Arc наделена всеми слагаемыми успеха: не самой передовой, но все же весьма красивой графикой, до мельчайших деталей проработанной и сбаланси-

рованной боевой системой, оригинальной игровой вселенной, совмещающей историческое средневековье и фэнтези. В качестве гарнира выступают десятки аниме-вставок, среди которых имеются как десятисекундные зарисовки, так и трехминутные ролики. Ощущимо меньше внимания создатели уделили диалогам – в их видении, Жанна была целеустремленной девушкой, и пустой болтовни в рядах своих войск не допускала. Друзьям велит отходить и беречь силы, военный совет держит тайно, а с противниками-англичанами общается острым мечом, но никак не оралом. Основная интрига создается второстепенными персонажами, чьи намерения и цели остаются загадкой до самого финала. Впрочем, ма-

ленький король Генрих довольно скоро выпадет из поля зрения игры, и повествование ограничится ратными подвигами Жанны.

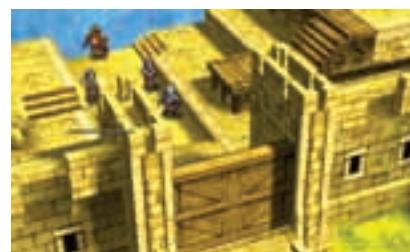
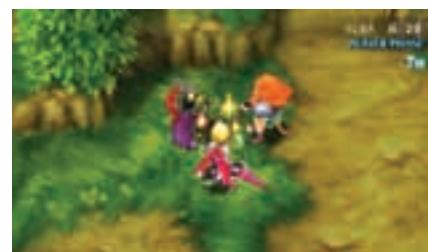
Изменить ход истории

Игровая карта представляет собой схематичное изображение Франции с размеченными на ней точками. То могут быть как города и деревни, так и просто поля битв, где Жанна, согласно истории, действительно чистила шлемы английским интервентам. В отличие от прочих игр, карту игроку ни разу не покажут целиком: когда все кончится и где точка неизвестного, предугадать невозможно. В этом отношении все намеки на историческую достоверность отправляются в дальний угол и фантазия создателей про-

чит освободительнице те испытания, какие заблагорассудится. Перемещаться по карте можно свободно – в любой момент позволяет вернуться хоть в самое начало, на самую первую локацию. Но если это будет оправдано легкой и быстрой прокачкой, то возвращение в города окажется затей бесполезной. Зайти, погулять по площади, поболтать с местными жителями, отоспаться в гостинице или, на худой конец, побежаться по торговым рядам никто не даст. Магазины-то на месте, но доступ к ним уже открыт в меню экипировки. Причем каждый магазин, как правило, универсальный – в нем можно приобрести как оружие всех разновидностей (от рапиры до копья), броню и лечебные зелья, так

Исторически достоверно

Рассказывать о сюжете Jeanne D'Arc – все равно что пересказывать учебник истории за седьмой класс. Единственная вольность сценаристов в отношении официальной, исторически утвержденной версии, это призванные англичанами демоны и волшебные браслеты. Даже герои, сопровождающие Жанну, созданы на основе известных фактов о реально существовавших и действительно помогавших Жанне людях. Разумеется, есть тут и выдуманные персонажи, как имеют место быть и совершенно фантастические эпизоды, но в целом – все, как в энциклопедии. Так, Орлеанскую деву действительно сопровождают два преданных рыцаря, Жан де Мез и Берtrand de Пуланжи. По пути ей встречается другой обладатель браслета, барон Жиль де Рэ. Его образ несколько отличается от того, что рисуют историки – в игре у него даже намечается романтическая линия с Жанной. На деле же он был садистом, растрогателем малолетних и серийным убийцей, за что был повешен и сожжен в октябре 1440 года (Jeanne D'Arc это обыграли немножко иначе). Неинтерактивные эпизоды, например проверка «божественности Жанны», устроенная добрином Карлом, воссозданы в виде аниме-роликов. Их, к слову, достаточно много, а вот привычных диалогов – кот наплакал.



История Орлеанской девы, приправленная магией и демонами, плюс немного фантазии – и вот перед нами уже одна из самых ожидаемых игр на PSP.

и особые навыки, играющие здесь роль магии. Skill stones также могут повышать определенные характеристики, но у продавцов их обычно не бывает, чаще всего они достаются как боевые трофеи. Игра вынуждает серьезно относиться к экипировке. «Мелочей» в боевой системе нет – если вы не предусмотрели какой-то момент, то следующий бой придется проводить с крайней осторожностью. Помимо оружия и брони некоторые персонажи могут носить и щит. А вот магия дозволена всем и каждому. Другое дело, что не каждый обладает достаточ-

ным запасом MP, чтобы свободно швыряться молниями или выступать лекарем. Бойцам лучше повышать показатели силы, чем доверять дистанционные магические атаки; хотя существуют стратегии и более изощренные. Уникальные герои вдобавок владеют еще и специальными браслетами. В эти браслеты инкрустированы волшебные камни, дающие хозяину право превращаться в «сверхрыцаря». Новая броня, оружие и втрое возросшие характеристики даруются на время и распределяются ими хорошо бы с умом. В окне статуса расположена шка-

ла, где после каждого хода загораются ячейки. Один ход в обличии «сверхрыцаря» расходует от трех и более ячеек, и когда огоньков не останется вовсе, герой вернется к своей обычной форме.

Серебряный крест, дай мне силу! Здесь в дело вступает баланс боевой системы. Каждое сражение ограничено в количестве возможных ходов, причем ограничено достаточно сурово. Поэтому превращаться по несколько раз за битву едва ли получится. Далее, при нападении «в открытую» противник (равно как и подконтроль-

ный персонаж) непременно даст сдачи. И порой случается, что ответный удар посильнее того, что нанес нападавший. Традиционно, лучники и маги обладают слабой защитой, их можно выбить из строя буквально за два удара, однако чаще всего они окружены рыцарями, столкновения с которыми лучше до поры до времени избегать. Это диктует определенные правила ведения боя: у лучников и магов своя война, у мечников и копейщиков – своя. И будет совсем хорошо, если их пути никогда не пересекутся.

В зависимости от цели операции, можно либо сразу вступать в бой, либо, напротив, всячески это му препятствовать. Jeanne D'Arc не требует «кучности», но одногоряя-удальца тоже никогда

■ Вряд ли Ла Ир выглядел так, как его изобразили художники Level 5, но тот факт, что он помогал Жанне, неоспорим. Хотя в школьных учебниках истории про него, равно как и про Жиля де Рэ, не пишут.

■ Переводчики старались передать французский акцент во всей его красе. Зачем – непонятно, но получилось забавно.

■ Вернуться в Домреми можно, да только смотреть там не на что – злобные английские демоны согляди все дотла.

■ Одержаный демоном маленький король Генрих раздает указания и тайно играет в куклы. Ребенок все-таки.

ВЕРДИКТ
8.5

Плюсы

Хорошая графика, много аниме-заставок, сбалансированная боевая система, простор для тактических экспериментов, интригующая история.

Минусы

Среднее музикальное сопровождение, затянутое вступление, справка по боевой системе несодержательна, нельзя выбрать уровень сложности.

Резюме

Восхитительная тактическая RPG. Сильнейший козырь в руках владельцев PSP.



1 Некоторые герои обладают особыми навыками, вроде воровства. Не стоит испытывать его на демонах, пусть даже и розовых.



2 Специальное окно перед атакой покажет средний урон и силу контрудара.



не выставит. Очень часто команда бойцов приходится разделять, особенно если по заданию необходимо спасти какого-нибудь персонажа и при этом успеть перебить противников до того, как иссякнут доступные ходы. Какая-то часть бойцов отправляется на помощь храброму рыцарю, другая в это время пытается их прикрыть и прорваться к главному противнику, быть которого лучше всем вместе, воссоединившись где-нибудь на полпути. Трюк с «кучностью» состоит в том, чтобы, навалившись всеми юнитами на сильного противника, вывести его из строя за два, максимум три, действия. Обычно самый сильный в команде персонаж нападает первым, что вынуждает противника повернуться к нему лицом (а к другим – спиной), и оставляет *burning aura*, то есть, особое игровое поле. Встав

на него и нанеся удар по противнику, можно увеличить урон в два или даже три раза, причем с возможным шансом критического урона. Важно помнить, что к следующему ходу «пылающая аура» исчезнет.

Чтобы противостоять демонам из Англии, Франция вербовала зверолюдей!

Противники всегда превосходят скромные войска Жанны численностью, уровнем и подготовкой. Грубо говоря, если прорывается в Орлеан, готовьтесь встретить мага, лекаря, двух английских офицеров у ворот, нескольких сильных демонов на подходе, двух солдат в тылу и одного человека-ящера возле переправы через реку. Переигрывали уровень пять раз? Ничего удивительного, надо было лучше го-

тovаться и действовать более осмотрительно. Например, в той же миссии с Орлеаном нет цели «разгромить англичан» – надо всего лишь добраться до ворот. Поэтому имеет смысл вывести Жанну и человека-льва вперед, чтобы те отвлекли наиболее свирепых противников, оставить одного потенциального «сверхрыцаря» отбиваться от противников в тылу, а остальных бочком-бочком переправить к выходу. К сожалению, Jeanne D'Arc не прощает тактических ошибок и жертв. Смерть одного героя – настоящая трагедия, особенно если ни у кого в команде нет навыка воскрешения. Солдат сильно ранен, отрезан от других войск и не имеет в карманах ничего целебного? Ставьте на нем крест – его спасение погубит куда больше людей. Сущий ад начинается,

когда игрока просят переправить героев из одного конца карты в другой, и при этом не потерять ни единого соратника. В такие моменты главное запастись свободным временем и точно рассчитать, каких героев выводить на поле боя. Может быть, выставить сильных бойцов, чтобы они могли защищаться? Или пустить слабых, но шустрых да изворотливых? С подобными дилеммами предстоит сталкиваться регулярно. К счастью, это добавляет азарта и динамики, вносит разнообразие и позволяет совершать такие тактические маневры, о которых в других играх и не зажикались. Уже ради этого стоит приложить усилие и пройти Jeanne D'Arc до конца. А после – почитать литературу по теме и убедиться, что нафантизировали создатели не так уж и много.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru



Game Cube
& Super Mario Smash Football

4185 р.



PlayStation 2 Slim (RUS)

4860 р.



Xbox 360 Premium

13500 р.



PlayStation 3 Starter Pack
(PS3 + 2 Sixaxis + Resistance + Motorstorm) (rus)

20800 р.



PSP Base Pack

6210 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

Покупку можно оплатить
электронными деньгами

Игру доставят в день заказа

Не нужно выходить из дома,
чтобы сделать заказ



Metal Gear Solid: The
Twin Snakes (Players
Choice)
1620 р.



Legend of Zelda:
Twilight Princess
2160 р.



Resident Evil 0
(Zero)
1350 р.



Metroid Prime
1350 р.



Bioshock Steel
Book Edition
2132 р.



Darkness
2295 р.



Shadowrun
2295 р.



Tenchu Z
2160 р.



Final Fantasy X
(Platinum)
1215 р.



Virtua Fighter 5
(PAL)
1998 р.



Motorstorm
(PAL)
1998 р.



Shin Megami Tensei: Digital
Devil Saga 2 Collectors Edition
1890 р.



God of War II
(RUS)
1350 р.



Prince of Persia:
Trilogy
1215 р.



Burnout Dominator
1350 р.



Resident Evil 4
(Platinum)
1080 р.



Resistance: Fall
of Man (PAL)
1998 р.



Ninja Gaiden
Sigma (PAL)
1998 р.

**Всем сестрам по... сусалам!**

Кроме стандартных ударов и комб., Рю, может использовать специальные приемы (так называемые Ultimate Techniques), уникальные для каждого вида оружия. Да и в магии бравый ниндзя кое-что смыслит: накопив энергию Ци, мастерски поджигает недругов огнем и молниями.

**ОТЛИЧНО**

NINJA GAIDEN SIGMA

НЕУТОМИМЫЙ РЮ ХАЯБУСА ПЕРЕБРАЛСЯ НА PLAYSTATION 3, ЧТОБЫ ВНОВЬ СОВЕРШАТЬ СТАРЫЕ ПОДВИГИ.

**ИНФОРМАЦИЯ**

■ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3

■ ЖАНР:

action, slasher

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos Interactive

■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР:

«Софтвер Клаб»

■ РАЗРАБОТЧИК:

Team Ninja

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

■ ОНЛАЙН:

<http://ninja-gaiden-game.com>

■ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Платформы нового поколения – это не только новые возможности, но и немалый риск для разработчиков. Ошибшись с выбором консоли, потратишь слишком много на новый проект, и прошай надежда на прибыль. Мы уж не говорим о рассерженных акционерах и взбешенном издателе. Что же делать, если и новое «железо» хочется испытать, и от убытков подстраховаться? Ответ очевиден – выпустить ремейк проверенного временем блокбастера. А еще лучше не ремейк, а просто слегка переработанную версию уже готовой игры. Такой, как Ninja Gaiden например. Настоящая легенда beat'em up и одна из лучших игр для Xbox,

Ninja Gaiden уже пережила одно переиздание. Теперь же настал черед владельцев PlayStation 3 приобщиться к борьбе за Dark Dragon Blade.

Путь воина

Первое, что необходимо учесть, принимаясь за Ninja Gaiden Sigma – высокий уровень сложности, который наверняка многих поставит в тупик. Более-менее легкая жизнь вас ожидает разве что на вводных уровнях (крепость ниндзя и родная деревня Рю), но даже там приходится все время быть начеку, иначе даже с первым боссом справиться будет крайне сложно. Позднее же прохождение превращается в безостановочную битву за выживание – одни

противники сменяются другими, еще более сильными и злобными, темп схваток стремительно нарастает, а каждый новый босс потребует предельной концентрации и невероятно крепкой нервной системы.

Главный герой располагает достаточно внушительным арсеналом, где нашлось место и легким мечам, и боевым посохам, и непременным сюрикенам, и луку со стрелами. Почти любое оружие можно со временем улучшить, сделав еще сильнее и смертоноснее – для этого потребуются деньги (их предстоит выколачивать из недругов) и визит к легендарному кузнецу Мурасасе, на редкость осведомленному и прижимистому старичку, в лавке которого, кроме клинков

и амулетов, всегда найдется запас и других полезных вещей. Впрочем, оружие оружием, но о ловкости и проворстве также не стоит забывать. Рю умеет перемещаться с огромной скоростью, высоко подпрыгивать и бегать по стенам – любой из этих навыков вы просто обязаны задействовать по полной программе, если хотите дойти до финала. Наконец, умение вовремя блокировать неприятельские удары и уклоняться от наиболее опасных выпадов позволит вам куда реже пользоваться найдеными или купленными у Мурасасы медикаментами.

Бег на месте

Оригинальная Ninja Gaiden считалась едва ли не самой техно-



логически совершенной игрой для Xbox. Сотрудники Team Ninja выжали из платформы все, что могли – и даже сегодня результат их стараний если не восхищает, то, по меньшей мере, вызывает уважение. Разумеется, переход на PS3 не обошелся без кое-каких косметических доработок, главной из которых стала поддержка высоких разрешений. Кроме того, некоторые уровни украсили новыми деталями, кое-где заменили текстуры и переделали декорации. Без небольших изменений планировки также не обошлось – иногда они «встроены» в уже существующий этап, но добавлены и несколько абсолютно новых сцен, к слову, ничуть не уступающих уже имеющимся со временем первого явления Ninja Gaiden.

Тем не менее, поводы для волнения есть. Модели персонажей нисколько не прибавили в полигонах, а потому кажутся уже несколько угловатыми. Освещение тоже решили не трогать (и совершенно зря), да и анимация осталась на прежнем уровне, что, конечно, неплохо, но заставляет заподозрить авторов в банальной лени. Определенные нарекания вызывает и работа камеры: угол обзора то и дело осложняет жизнь, а это, учитывая высокий уровень сложности и вызывающую агрессивность большинства противников, частенько приводит к самым плачевным результатам. В дебютной Ninja Gaiden на данную промашку можно было закрыть глаза, в Ninja Gaiden Black она уже по-

рядочно досаждала, а уж вознамерившись продать одну и ту же игру трижды, разработчики совершенно точно могли бы обойти стороной хорошо знакомые грабли. Как ни странно, проигнорировав беду с камерой, создатели проекта весьма рьяно взялись «довинчивать» управление. Скажем, отныне исчезла необходимость перепрыгивать небольшие пропасти и невысокие препятствия – Рю преодолевает их автоматически. Чтобы бегать по воде, больше не требуется нажимать кнопку прыжка, достаточно просто не останавливаться. Не забыли и о гироскопе – если вовремя тряхнуть контроллер, заметно возрастает сила используемого заклинания. А вот понравится ли вам

Рэйчел за работой

Охотница на демонов Рэйчел появлялась и в прошлых версиях Ninja Gaiden, но там ей отводилась второстепенная роль, да и сыграть за красотку не давали. В Ninja Gaiden Sigma упущенное наверстали, дополнив события главами о приключениях Рэйчел, а заодно пояснив некоторые «темные пятна» сюжета. Кстати, сражаться за Рэйчел не так-то просто – девушка куда мелитнее Рю, обладает огромной физической силой и пользуется тяжелым оружием.



Три добавить, два отнять, один в уме

Хотя авторы Ninja Gaiden Sigma позиционируют собственное детище как «самую полную версию Ninja Gaiden», это не совсем так. Или, вернее сказать, совсем не так. Например, владельцы PlayStation 3 уже не смогут получить доступ к NES-играм сериала (такой бонус прилагался в Ninja Gaiden для Xbox) и их аркадной версии (этот бонус был в Ninja Gaiden Black). Кроме того, заметно сократился гардероб главного героя: секретных костюмов у Рю отныне всего два. Исчез и вступительный видеоролик, рассказывающий историю Dark Dragon Blade и Dragon Sword (мы не верим, что на Blu-ray не хватило места). Неравнодушные к виду крови игроки наверняка расстроятся, узнав, что в европейской версии Ninja Gaiden Sigma нельзя обезглавливать противников – хотя в выпущенном незадолго до премьеры европейском демо такая возможность была. Но есть и утешение: арсенал Рю пополнился парой катан – Dragon's Claw & Tiger's Fang, в списке противников появилась пара новых боссов, а за небольшую плату вам предложат скачать специальное дополнение к игре, открывающее Survival Mode в трех вариантах и дополнительные миссии к каждому из них.



ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

Динамичный, выверенный до мелочей игровой процесс, разнообразное оружие, большой выбор специальных приемов, дополненный сюжет и свежие бонусы.

МИНУСЫ

Слегка устаревшая графика, все те же проблемы с камерой, завышенная сложность, пропавшие бонусы и дополнения из прошлого издания.

РЕЗЮМЕ

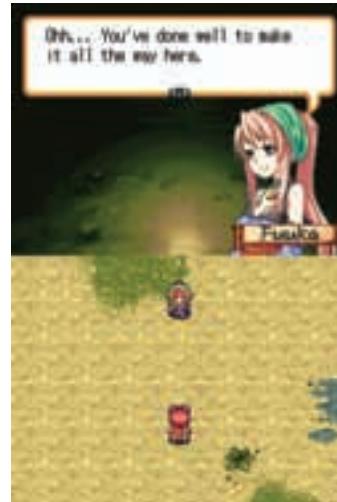
Игра для тех поклонников жанра, кто пропустил Ninja Gaiden и Ninja Gaiden Black.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

Бродяжки-ниндзя

Лишившись работы, Изуна и ее товарищи по профессии отправляются искать новый дом. Забредя в одну непримечательную деревушку, горе-ниндзя навлекают на себя гнев местных божеств, которые лишают рассудка незваных гостей, а заодно и почти всех жителей деревни. Изуна – одна из немногих, кого миновало проклятье, и единственная, кто может договориться с богами... победив их в честном бою!



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing, roguelike
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 505 Games
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Success/Ninja Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: <http://www.atlus.com/izuna>



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Разумеется, монстры в Izuna отображаются не буквами, а смешными спрайтами. Противостоять героине-ниндзя будут такие типично японские чудища, как девочки-из-котла, роботы-трансформеры и кенгуру-боксеры.

2 Юмор несколько натужен, но не настолько, чтобы бросать из-за него игру. Древнегородский колорит соседствует с нарочитыми анахронизмами и американскими нимами.

IZUNA: LEGEND OF THE UNEMPLOYED NINJA

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ СЮРИКЕНЫ...

Еще вчера они носились быстрее молнии, неслышно появляясь и исчезая в никуда, ловко карабкались по стенам и потолкам, одним ударом убивали самураев, найдя уязвимое место в доспехах, а при случае могли справиться сразу с тремя-четырьмя противниками. Но увы, в какой-то момент боевиков с участием ниндзя становится слишком много, и воины-тени... оказываются на улице без выходного пособия. Теперь их жизнь подобна старой-престарой игре, где главного героя изображал символ «@», а монстров – за-главные буквы. Да, «Легенда о безработной ниндзя» – редкий коммерческий представитель древнего жан-

ра roguelike. Главная героиня, девушка-ниндзя Изуна, большую часть своего времени занимается исследованием подземелий, в которых за каждым углом подстерегают монстры, зато полы буквально усыпаны оружием и волшебными талисманами. Монстры передвигаются одновременно с Изуной, так что быстрота реакции (наверное, впервые в игре со словом «ninja» в названии) здесь никакой роли не играет. Гораздо важнее гибкое тактическое мышление... и удача. При каждом посещении подземелья генерируются заново, и никогда не знаешь, куда приведет коридор, когда угодишь в капкан и какой талисман найдешь. А вариантов множество: ловушки, например, могут временно ли-

шить героянью зрения, сделать ее растеряной или просто с разгону шмякнуть об стену. Эффекты талисманов тоже выходят за пределы стандартной вилки «Ударить – полечиться». По сути они являются бумажками с написанными на них заклинаниями, так что их можно не только одноразово использовать, но и наклеивать на снаряжение, наделяя его самыми разными свойствами, такими как возможность усыпить противника, парализовать его или даже... клонировать. На один предмет можно прилепить сразу несколько бумажек, однако это повышает его хрупкость – хотя, с другой стороны, заклинания для ремонта и увеличения «магической емкости» предметов также существуют. Жаль только, что

талисманы имеют туманные названия вроде Ashikase и Kikan, а будучи приклеенными, и вовсе обозначаются иероглифами, затрудняющая идентификацию. Игра особо не заботится о сохранении снаряжения Изуны – если героиню одолеют монстры, она выживет и вернется на поверхность, но все ее пожитки пропадут. Можно, конечно, оставить их в деревне на хранение, но тогда они так и будут лежать мертвым грузом. Так что лучше отправляться в подземелья налегке и уже по ходу комбинировать то, что попадется под руку. Подобная «легковесность» может отпугнуть любителей все планировать заранее, но тем, кто не боится неожиданностей, приключения Изуны придется по вкусу. ■

ВЕРДИКТ

6.5

ПЛЮСЫ +
Удачное соединение походовой неспешности с необходимостью гибко менять тактику. Оригинальные предметы снаряжения, за-клиниания и ловушки.

МИНУСЫ -
Однообразие игрового процесса. Невнятные обозначения талисманов. Слишком многое зависит от случайности.

РЕЗЮМЕ
Забытый жанр обретает второе дыхание на DS... давая шанс понять, почему он был забыт.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

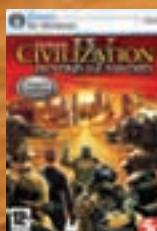
События Lost Planet разворачиваются в холодном ледяном мире, где людям постоянно необходимо тепло, чтобы выжить в таких условиях. Источниками энергии выступают существа, населяющие планету. Как вы можете себе представить, эти существа не мягкие и пушистые. Akrid - огромные насекомые, которые хотят вашей смерти.

Lost Planet: Extreme Condition (US)

Жанр:

1950 р.

Action



Описание:

Второе дополнение к Civilization IV делает акцент на современном этапе развития цивилизации.

- 10 новых цивилизаций
- 12 новых сценариев (разработанных как самой Firaxis, так и фанатским сообществом игры)
- 78 новых юнитов и 64 новых здания
- 16 новых лидеров
- 5 новых технологий.

Sid Meier's Civilization IV
Beyond the Sword (US)

Жанр:
Strategy

1350 р.

Strategy



Описание:

В состав издания, посвященного десятилетию серии, вошли следующие 12 игр: C&C (дата выхода - август 1995); C&C The Covert Operations (апрель 1996); C&C Red Alert (октябрь 1996); C&C Red Alert Counterstrike (март 1997); C&C Red Alert The Aftermath (сентябрь 1997); C&C Tiberian Sun (август 1999); C&C Tiberian Sun Firestorm (февраль 2000); C&C Red Alert 2 (октябрь 2000); C&C Yuri's Revenge (октябрь 2001); C&C Renegade (февраль 2002); C&C Generals (февраль 2003); C&C Generals Zero Hour (сентябрь 2003)

Command & Conquer:
the First Decade (EURO)

Жанр:
Strategy

1170 р.

Strategy

**САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ**

★ Огромное
количество
скриншотов

★ Исчерпывающие
описания

Играй
просто!

GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Техвопрос

В январе 2005-го на GameCube игра смотрелась феноменально; в ноябре на PS2 – похуже, но более чем достойно; Wii-версия выглядит ровно так же, как и оригинал на «Кубе», что летом 2007-го похвалой уже считаться никак не может. Хотя графика Wii Edition на шаг впереди версии для PS2 и лишена проблем с роликами, актуальной ее уже назвать нельзя. Еще один нюанс: в то время как GC-издание RE4 в формате 4:3, Wii Edition представлена только в 16:9 – иными словами, на обычных телевизорах игра будет отображаться с черными полосами сверху и снизу. Обладатели же качественных широкосформатных дисплеев смогут насладиться прогрессивной разверткой при наличии соответствующего кабеля.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеогриды»
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: www.res-evil.com/re4



Автор:
Сергей «ТД» Цилорик
td@gameland.ru

1 Занимаетесь спортом за компанию с Леоном? Главное – не забудьте про «А+В» на финише!

2 Теперь и фанаты Nintendo могут насладиться дополнительным сценарием за Агу Вонг.

3 Угадайте, кто через секунду лишится головы?



ГЕНИАЛЬНО

RESIDENT EVIL 4: WII EDITION

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ +
Улучшенное управление, эталонный геймплей, огромная увлекательная кампания и все бонусы из предыдущих версий.

МИНУСЫ -
Это все тот же RE4, что мы видели аж в январе 2005-го.

РЕЗЮМЕ ☑
Самое полное издание одной из лучших игр современности.

ПРИВЕТ ДВУХЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ, ИЛИ ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ WII.

Два с половиной года назад мы с легкой подачи разработчиков из Capcom забыли, чем Resident Evil был ранее. Четвертая часть именитого сериала превратилась из survival horror в survival action, заменив неторопливых зомби вооруженными людьми (пусть и под контролем паразитов) и кардинально переработав весь геймплей; состоявшийся в этом году PC-релиз, увы, подкачал – и вот четвертая часть Resident Evil издается в четвертый раз, на Wii. Мечта Сигэру Мицумото о Wii-версиях популярных игр с GameCube, кажется, обретает твердую основу! Геймплей, впрочем, не изменился ни на йоту: более того, если от пульта отключить нунчаку, то

в RE4 Wii Edition можно будет играть с геймпадом от GC! Нунчаку с пультом не меняют игру, но делают управление более удобным. Отличий от оригинальной схемы немногого, всего три – но для ветеранов четвертого «Резидента» они более чем заметны. Первое отличие: так называемый «быстрый нож», режущий простым махом пульта. Замечателен он тем, что совершенство не нуждается в прицеле: если рядом с вами на верхней полке находится ящичек или у ног копошится недобитый враг, достаточно просто махнуть рукой – и удар сам найдет цель. Насколько это облегчает рутинный сбор запрятанных предметов, и говорить не стоит. Второе отличие касается QTE-эпизо-

дов, которые раньше предлагали или выступали комбинацию кнопок, или же быстро-быстро колотить по одной из них. Wii Edition заменила и нажатие двух «шифтов», и «долбяжку» кнопки на операции с пультом – и вы не поверите, насколько это облегчило игроку жизнь! Для спасения героя больше не нужно прибегать к неестественным жестам: инстинктивный рывок в сторону при виде опасности теперь напрямую соответствует происходящему на экране. О третьем – и самом главном – догадаться легко: стрельба в Wii Edition осуществляется с помощью пульта. Красная точка лазерного прицела исчезла; ее заменил крупный зеленый дот-марк, мгновенно наливающийся крас-

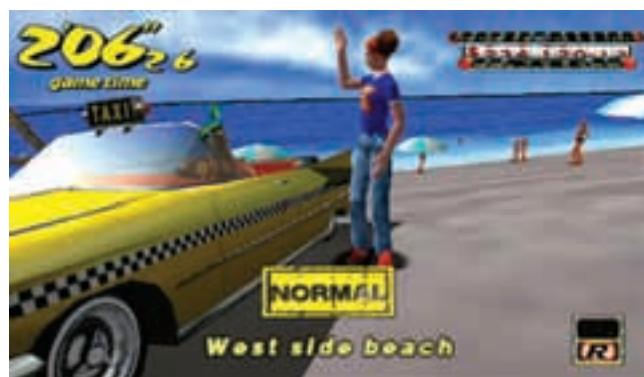
ным при наведении на врага. Сам герой во время прицеливания не крутится волчком: чтобы повернуть его (а вместе с ним и камеру), придется крутить аналог. Таким образом, и игровой баланс не нарушается (о быстрых разворотах даже на 90 градусов можно забыть), и прицел становится свободным, открывая нам новые просторы. Доселе невиданные рекорды в режиме Mercenaries? О да! К слову, о невиданном: тут собраны все бонусы из всех предыдущих версий, включая сценарий за Агу Вонг Separate Ways. Итог предсказуем: RE4: Wii Edition – лучшее издание прошедшего времена хита, и если по какой-то причине его еще нет в вашей коллекции, самое время исправить это недоразумение. ☐

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: racing.mission-based
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софтвер Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=crazytaxifarewars



Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru



1 Три Элвиса прямо на за-
нем сиденьи вашего так-
си – такое может быть
только в Crazy Taxi!

2 Хотя коробка и инструкция
и переведены на русский
язык, сама игра в России
продается в первозданной
английской версии.

3 Вот такие пирюэты прихо-
дится выписывать, чтобы
не остаться без выручки.



ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ +
Колоритные персо-
ажи, безостановочный
сумасшедший гейм-
плей, ураганный саун-
трек, лето, солнце и от-
личное настроение!

МИНУСЫ -
Мало бонусов. Ну
очень мало бонусов.
Слишком вычурная
стилистика не каж-
дому придет по вкусу.
Да и гости берут свое:
сегодня игра отнюдь
не так свежа, как се-
мь лет назад.

РЕЗЮМЕ
Достойное переизда-
ние двух первых частей
той одной из лучших
игр на Dreamcast. От-
личный способ про-
длить лето.

CRAZY TAXI: FARE WARS

ХОРОШО

СУМАСШЕДШЕЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ SEGA! «CRAZY TAXI: ТАРИФНЫЕ ВОЙНЫ»! ДВЕ ИГРЫ ПО ЦЕНЕ ОДНОЙ!



Почему две игры по цене одной, спросите вы? А вот почему: Fare Wars не продолжение и даже не приквел сериала, а переиздание двух первых частей, родившихся еще на покойной ныне Dreamcast. Не обойдется и без эксплозивных бонусов, но об этом позже. Безбашенный геймплей, которым Crazy Taxi завоевала толпы поклонников, остался без изменений: огромный город, желтое такси, ритмичная рок-панк-поп музыка и сотни «голосующих» на улицах. Перед вылазкой «на работу» выбираем водилу и автомобиль (в обеих частях доступно по 4 героя) и в путь. Развозим народ – получаем деньги и прибавку к времени. В игре приветствуется экстремальный стиль вождения:

за прыжки, сплалом в трафике и подобные сумасшествия срубаем дополнительный навар от бьющегося в экстазе пассажира. От того, сколько мы «набомбим», зависит итоговое место в рейтинге и количество открытых бонусов. В Crazy Taxi нет ни намека на «символичность». Поведение автомобилей подчиняется особым, «крейзитаксиным» законам физики. Или даже им не подчиняется. Пинаем грузовики, автобусы, легковушки – нашим желтым кабриолетам с шашечками хоть бы хны. Отсутствие модели повреждений – палка о двух концах. С одной стороны, скрежет разлетающихся бамперов и лобовых стекол добавил бы Crazy Taxi шарма и драйва, но, с другой, при таком оживленном движении ваш железный конь

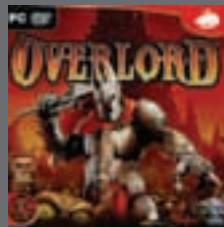
не продержался бы на дороге и пары минут. Визуально «Тарифные войны» выглядят на четверку с плюсом – лишь иногда игра начинает подтормаживать, портя приятное в целом впечатление. И последнее. Хороший таксист – наглый таксист! В новом много-пользовательском режиме, соревнуясь с друзьями по Wi-Fi, вы наконец сможете выяснить, кто же из вас лучший «бомбила» района. Но если вы единственный владелец PSP в вашей компании... не отчайвайтесь! В мультиплее есть возможность игры по очереди с одной консоли. Из остальных изменений отметим возможность составления собственного музыкального плей-листа и расширенный список знаменитых «крейзитаксиных» мини-игр: гольф на ко-

лесах, прыжки на колесах и прочие безумства на колесах для оттачивания водительских навыков молодых неопытных таксистов. Суммируем. «Crazy Taxi: Тарифные войны» отлично подходит для путешествий. Незамысловатый геймплей идеален для коротания времени в метрополитене, электричках и прочем общественном транспорте. Однако всем и каждому игре не посоветуешь: воротить носы примутся как давние поклонники сериала, не нашедшие заметных изменений за семилетний срок, так и гонщики-симуляторщики, всегда и во всем предпочитающие реализм. Для прочих диск обязательно станет оазисом в пустыне, последним отголоском ушедшего лета и просто отличной игрой в коллекции. 

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

OVERLORD

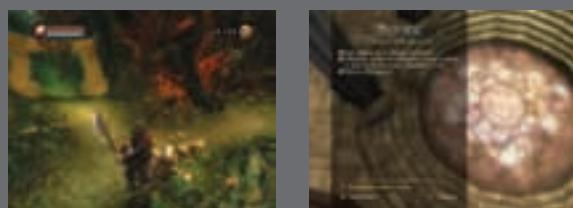


■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Overlord
 ■ ПЛАТФОРМА: PC
 ■ ЖАНР: strategy.real-time.fantasy
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Triumph Studios
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: go 2
 ■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
 ■ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ■ ОНЛАЙН: <http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=363>

Естественно во главе стада чертят-прихвостней, Темный Повелитель (Т.П.) жжет посевы, грабит дома, изничтожает полуорсиков, гномов и единорогов, похищает поселянок и никогда не чистит зубы. Однако почувствовать себя законченным гадом ему не позволяет тот факт, что хоббиты и гномы в этой волшебной стране тоже вовсю притесняют простых людей. Крестьянам ничего не остается, кроме как обратиться к Т.П. за помощью. Помогать людям, конечно, дело не злодейское, но иначе в игре не продвинешься. Управление четырехцветной ордой напоминает аркадную головоломку. Уникальные способности прихвостней каждого вида чаще используются при преодолении преград, чем в бою. Несмотря на все «комическое насилие», игра далеко не так зубаста, как хотелось бы. Локализация не обошлась без мелких огрешков – там текст вылез за рамку, тут озвучка не совпадает с субтитрами. Однако исполнитель роли главного прихвостня Гнарла отлично справился со своей задачей, а Т.П., как и в оригинале, остался молчуном.

РЕЗЮМЕ

Оригинальная «сказка наизнанку», местами забавная, а местами скучноватая.



ШОРОХ: ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ

■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Scratches: Director's Cut
 ■ ПЛАТФОРМА: PC
 ■ ЖАНР: adventure
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Got Game
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «РуссоБит-М» / Play Ten Interactive
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Nucleosis
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
 ■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, RAM, VRAM
 ■ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
 ■ ОНЛАЙН: http://russobit-m.ru/catalogue/item/shoroh_last_vizit/



ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО РАЗВОДА

■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Нет
 ■ ПЛАТФОРМА: PC
 ■ ЖАНР: adventure
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: отсутствует
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
 ■ РАЗРАБОТЧИК: JetDogs Studios
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: 1
 ■ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
 ■ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD/ 2 CD
 ■ ОНЛАЙН: <http://ru.akella.com/Game.aspx?id=895>



Если вы любите приключения в духе MYST, но почему-то до сих пор не обратили внимания на «Шорох», срочно исправляйтесь. К вашим услугам здесь есть все, от напряженного сюжета до сбора предметов и знакомой системы перемещения камеры, позволяющей увидеть объект в нужном ракурсе. Да еще гнетущая атмосфера старого особняка, в котором случилось Нечто Ужасное, богохульные ритуалы и вскрытие гробниц. Главным героем первой истории был писатель, черпавший вдохновение для нового романа в стенах заброшенного дома. Переиздание дотянуло до современных стандартов разрешение (впрочем, и в 800x600 жути было хоть отбавляй). Есть альтернативный финал и новая глава, рассказывающая о журналистском расследовании случившегося в предыстории. Для нее полностью переделали интерьеры: теперь дом выглядит еще более разграбленным и запущенным. Перевод вписался в происходящее «как родной», хотя есть небольшие расхождения между субтитрами и репликами актеров. А тот, кто заслушивал бравого журналиста, слегка переигрывает.

РЕЗЮМЕ

Улучшенное переиздание хорошей игры. Разрешение экрана повысили, новую главу добавили, саспенсу довесили.

Судя по обложке этой игры, перед нами пособие для супружеских, желающих получить церковный развод, для большей наглядности проиллюстрированное портретом попа-расстриги (судя по кресту и заливчатской стрижке), угрожающего «розочкой» нарушителям брачного обета. На самом деле священники тут ни при чем. Нам предлагается очередной образчик жанра «русский квест», на сей раз посвященный различным способам принудительного отъема денег у населения. События подаются как воспоминания постаревшего главного героя о былой удали и славе. История снабжена не-плохим вступительным роликом, само действие иллюстрируют заставки-комиксы. Оттеняет проходящую музыку – суровый русскоязычный рэп, возводящий атмосферу «нашеннской житухи» на новый уровень. Что касается словарного запаса героев, он на удивление богат, но, в основном, за счет терминов, благородно замененных авторами на крокодильи и звуки «бит». Так что судить о том, как персонажи оценивают происходящее, каждый может в меру собственной испорченности.

РЕЗЮМЕ

Специфическое приключение для любителей думать о ругательные слова, тоскующих по настоящим мужским разборкам.



CALL FOR HEROES: КРОВЬ ГЕРОЕВ

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ: ГОРНЫЙ ЭКСТРИМ

ROLLERCOASTER TYCOON 3: МАГНАТ ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

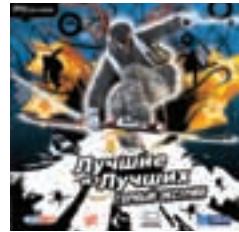
Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

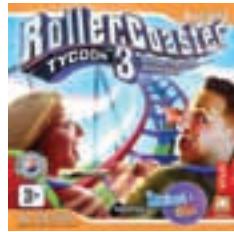
► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Call for Heroes: Pompolic Wars
► ПЛАТФОРМА: PC
► ЖАНР:
action-adventure
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Strategy First
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
► РАЗРАБОТЧИК:
Quotrix
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
► СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
► КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
► ОНЛАЙН:
<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1831>



► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Freak Out: Extreme Freeride
► ПЛАТФОРМА: PC
► ЖАНР:
sports.alternative.skiing
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
JoWood
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-Паблишинг»/GFI
► РАЗРАБОТЧИК:
Coldwood
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
► СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1,8 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
► КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
► ОНЛАЙН:
http://russobit-m.ru/catalogue/item/gomyi_ekstrim/



► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Rollercoaster Tycoon 3
► ПЛАТФОРМА: PC
► ЖАНР:
strategy.tycoon
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
► РАЗРАБОТЧИК:
Frontier Developments
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
► СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 800 МГц, 384 RAM, 32 VRAM
► КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
► ОНЛАЙН:
<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1843>



Несмотря на эпическое название, игра производит впечатление камерной, даже домашней. И это неудивительно, ведь, судя по титрам, делали ее два человека, а третий писал музыку. Наверное, так могло бы выглядеть трехмерное переиздание Gauntlet с видом от третьего лица: те же нелепые фэнтезийные монстры, яркость красок и условность происходящего. Но несмотря на современные системные требования, графику современной не назовешь. Игрок в образе воина или амазонки должен пройти 15 уровней и собрать на каждом определенное количество «темных душ» за отведенное время. Зачем ему это – ответит руководство, ибо вступительного ролика нет. В игре немного связного текста (в основном это информация о параметрах и бонусах) и совсем нет озвучки, потому работа локализаторов не кажется сложной. Тем не менее, они не поленились перерисовать стилизованный шрифт, а вот падежи согласовать не очень получилось. И еще одно: могут возникнуть трудности с двухступенчатой защитой игры.

РЕЗЮМЕ

Похоже на сон после долгой игры в Gauntlet: яркий, трехмерный, но все же несовсем реальный, а местами даже сумбурный.



4



5



Чтобы чувствовать себя крутым экстремалом ничего не опасаясь, и существуют игры наподобие «Лучшие из лучших». В амплуа горнолыжника-фристайлера игрок покоряет непрступные вершины. Традиционно для подобных игр доступны режимы карьеры и свободного заезда. На трассе тут и там раскиданы контрольные точки, с коих следует начинать то или иное соревнование – фристайльные прыжки или прыжки на дальность, сбор бонусов и скольжение по «рельсам». Хотя тоннелобразные уровни не позволяют следовать правилу «нормальные герои всегда идут в обход», скучать на спуске не придется. Склон достаточно запутан и умело утыкан препятствиями. Перевод немногочисленных инструкций выполнен достойно, в профиле пользователя поддерживается русская раскладка. Саундтрек оставлен без изменения. Гитарные запилы без слов не напрягают, а вот куплеты между ними слишком часто повторяются и успевают надоесть уже в первом заезде, если, конечно, вы понимаете английский настолько, чтобы прислушиваться на бешеной скорости.

РЕЗЮМЕ

Безопасный способ насладиться собственной крутизной. Ни каких переломов, обморожений и исчезновений на трассе!



6



ВОПРОСЫ

1. На чем экстремалы НЕ спускаются с гор?

1. На досках
2. На лодках
3. На собаках

2. Какую из фантастических народностей выдумал Толкиен?

1. Эльфов
2. Полуоросликов
3. Гномов

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присыпайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игра» до 30 ноября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 19/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 15 (240)

Павлова Екатерина

(Санкт - Петербург)

Правильные ответы

– (Б) Scout
– (Б) Китай

1. Голоса персонажей выше всяких похвал.

2. В новой главе этому заброшенному местечку грозят еще большие разрушения.

3. Вот такими материальные уголники становятся к старости...

4. Лихая героиня способна выпрыгнуть даже из очень глубокой ямы. Выдать, для того, чтобы не пришлось просчитывать застревание.

5. Практически все надписи сопровождаются уморительные рожицами, которые еще и меняются со временем.

6. Несмотря на возраст, игра по-прежнему остается красивой. А увлекательность – вне времени.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



РУБРИКА «АРКАДА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ:
РЕПОРТАЖ С 45-ГО AMUSEMENT MACHINE SHOW

Токио, Япония. Здесь плюс пять часов времени по сравнению с Москвой и плюс тридцать градусов жары. По ночам, конечно, прохладно: опускается до двадцати пяти. В сентябре здесь в Макухари Мессе каждый год проходит крупнейшая игровая выставка, но не та, о которой вы подумали. Репортаж с Tokyo Game Show будет только в следующем номере. Мало кто знает, что ровно за неделю до TGS в тех же залах Макухари Мессе собираются любители других интерактивных развлечений. В этом году с 13 по 15 сентября прошла уже сорок пятая выставка AM Show (Amusement Machine Show), посвященная только и исключительно играм для аркадных автоматов. Редкое неяпонское издание посыпает туда своих корреспондентов, а «Страна Игр» – первый и единственный российский журнал, побывавший на этом замечательном мероприятии. В следующем номере на страницах рубрики «Аркада» вы найдете уникальную галерею японских флаеров, а в этом – репортаж из букв, скриншотов и фотографий. Первая половина посвящена «нормальным» играм, которые мы, скорее всего, увидим и на Zapage, вторая – подборка эксклюзивных игр, за которые, как мы полагаем, в здравом уме не возьмется ни один западный издаватель.



1 Namco и стене с Tekken 6. Обратите внимание на знак «фотографировать запрещено».



2 Virtua Fighter 5: Теперь вы понимаете, почему японцы играют в файтинги лучше и больше всех на планете? Их приучают с колясками!



TEKKEN 6

Tekken 6 – единственный автомат Namco на платформе нового поколения. Что именно за начинка там стоит и в каких еще играх она будет использоваться, пока неизвестно. Японские СМИ сообщают только, что в автомате используется «архитектура PlayStation 3». Этот шаг в новое поколение дает ся серийцу не настолько успешно, как обещали в первом ролике игры, показывая якобы новую модель Дзина. Тем не менее, нынешний Tekken 6 выглядит гораздо лучше, чем полгода назад. Особенно это заметно по текстурам одежды, ставшим вдруг очень четкими и подробными; арены и спецэффекты тоже значительно

похорошили и вплотную подобрались к уровню Virtua Fighter 5. Большой новостью выставки стал Боб – еще один свежий боец в Tekken 6. Боб, не побоимся этих слов, – жирная американская свинья. Словно задавшись целью создать наиболее отвратительного персонажа, авторы Tekken взяли в бойцы обрюзгшего дальнобойщика... по крайней мере, так кажется поначалу. Но когда видишь Боба в бою, диву даешься: этот шарообразный дядька двигается необычайно ловко и сноровисто, не уступая в скорости многим стройным бойцам. В его арсенале – грациозные атаки и уничижительные удары животом. Боб, по его словам, «нашел идеальный баланс между силой, скоростью и

весом». Жалко, что красота в этот список явно не попала. О другом: существенно изменилась конструкция автомата. Теперь нельзя играть на одной машине вдвое: каждый игрок должен сидеть перед своим экраном, а два монитора располагаются «спиной к спине». Virtua Fighter 5 поставлялся именно в такой конфигурации, и в этом смысле Tekken его наконец догнал. Впрочем, нам от этого радости мало: такие сдвоенные автоматы стоят в два раза дороже, а значит, поставщики будут вывозить их из Японии в два раза меньше охотно. А ведь автомат уже тестируется в японских аркадах и будет запущен официально до конца этого года. Консольная версия поступит в продажу позже.

SEGA RACE TV

Главным аттракционом на стенде Sega стала впервые виденная на ми гоночная игра Sega Race TV для платформы нового поколения Sega Lindbergh. Игра очень похожа на OutRun... который стал теперь еще более бестолковым, чем раньше. Вся гонка превращается в телешоу с придурочными ведущими, а на автомате появляется кнопка «суперускорение». В руль встроена обратная связь: он вибрирует на кочках. Впечатление такое, будто автомат рассчитан на совсем простую аудиторию и завлекает случайного игрока яркими цветами, красочными машинами и безумными персона-.



1 Sengoku Basara X: Снимать автоматы не разрешают, отправляют к постеру. А вы видите на нем Кая и Сола?

2 Chase H.Q.: Технология cel-shading не в состоянии скрыть давно устаревшую графику.

3 Новый японский мэскот: «пчела, которая кусает за зад!»

4 Sega Rally TV: несмотря на железо нового поколения, картинка не сильно отличается от той, что мы видели в OutRun 2.

жами. Физическая модель оставляла бы желать лучшего, если бы мы говорили о симуляторе. А в игре, где на трассе расставлены ловушки, вроде гигантского молотка или прыжковых площадочек, эта физическая модель особенно и не нужна. Никто же не удивлялся, что в OutRun можно полтрассы проехать боком, а в Ridge Racer чуть ли вовсе не спиной вперед. Любопытно, что среди героев Sega Race TV почти нет японцев, а значит, автомат рассчитан на экспорт и рано или поздно появится и у нас.

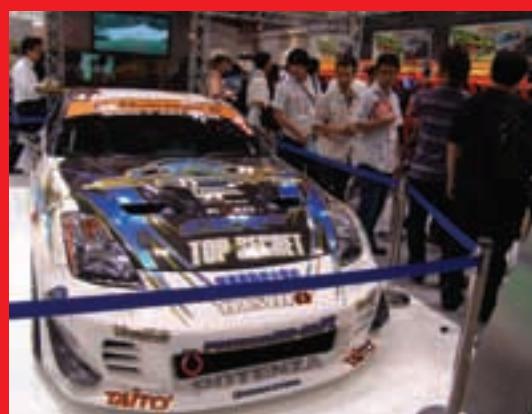
VIRTUA FIGHTER 5 VER. C

Чтобы поклонники Virtua Fighter 5 не скучали, Sega обновляет

свои игровые автоматы до версии Virtua Fighter 5 ver. C. Сравните: версия для PlayStation 3 основана на изначальном релизе Ver. A, а издание для Xbox 360 – на первом обновлении Ver. B. По сравнению с ним в третьем релизе изменений очень мало, а те, что есть, настолько незначительны для неопытного игрока, что он вовсе не заметит разницы. Самая серьезная поправка – улучшенное поведение камеры при определенных бросках, демонстрация которых раньше могла запутать играющего. Прочие изменения такого уровня: комбо Эйлин «удар, удар, вперед+удар» теперь можно заблокировать перед последним ударом. И оставим-ка их в покое.

SENGOKU BASARA X

Sengoku Basara X (читается как «Сенгоку Басара Кросс») фотографировать на выставке не разрешали вовсе, отправляя всех желающих любоваться двухметровым постером. А интерес к игре был, и очень большой. Пожалуй, ее можно признать одной из самых любопытных игр выставки – вместе с Tekken 6 и Deathsmiles. Sengoku Basara X – файтинг в мире Sengoku Basara, созданный совместными силами Capcom и Arc System Works. Знатоки двумерных файтингов здесь должны сказать «Ага-а-а!», почуяв, откуда ветер дует. Да, Arc System Works – авторы Guilty Gear, и связь между их прошлыми играми и новой заметна с первых же минут: в Sengoku Basara X много знакомых приемов – двойные прыжки с характерным подъемом камеры вверх, recovery в воздухе, ускорения по двойному нажатию «вперед», и прочее. Приятно заметить, что спрайты персонажей анимированы так же безупречно, как и в Guilty Gear. Все герои дерутся не кулаками, а холодным оружием, что открывает простор для тактики: у кого-то длиннее, а у кого-то толще. Кстати, в тройке самых популярных автоматов на сегодняшний день, по данным журнала Arcadia, сразу два плоских файтинга – Guilty Gear XX Accent Core и Melty Blood Act Cadenza Version B2.



В конце декабря, когда Sengoku Basara X появится в аркадах, кому-то из них придется потесниться.

CHASE H.Q. 2

Вы не играли в Chase H.Q.? Это такая гонка, вышедшая 20 лет назад, в 1988-м и не раз переиздававшаяся на всех мыслимых платформах. Сложно объяснить, что подтолкнуло Taito выпустить продолжение именно сейчас, тем более на платформе прошлого поколения. Графика Chase H.Q. 2 выглядит откровенно отсталой, даже несмотря на «мультишний» эффект cel-shading, который обычно помогает скрыть недостаток полигонов и спецэффектов.

В остальном – суть та же: надо за отведенное время догнать машину преступника и затаранить ее до смерти – то есть до тех пор, пока не остановится. Тогда вы автоматически арестовываете беглеца и празднуете победу. Релиз запланирован на конец года.

D1GP ARCADE

Впрочем, судя по линейке компаний, Taito вообще не гонится за графикой. Ее вторая гоночная игра выставки, D1GP Arcade, посвящена D1 Grand Prix – очень популярному в Японии чемпионату по дрифтингу (то бишь по управляемым заносам, если вы не знакомы с терминологией).

По ходу заезда участники получают призовые очки за каждый успешный дрифт – для этого создана целая оценочная система, учитывающая угол, скорость и продолжительность заноса. Игра завершена на 75%, а дата выхода не объявлена. Внутри автомата, похоже, стоит старая платформа Taito Type X – по крайней мере, картинка вполне сравнима с Battle Gear 4, другой известной аркадной игрой от Taito. На нас это все особого впечатления не произвело, а японцы радостно выстраивались в очередь к автоматам: все-таки дрифт – безумно популярный в этой стране спорт. Он доступен для понимания европейцев и американцев, а значит – можно ждать и экспортную версию.

1 Half-Life 2: Survivor: Да, он действительно управляет с двух рукояток и педалей. Нет, привыкнуть можно.

2 Японский робот пощадил Чебурашку и готовится сокрушить Стича в железных объятиях!!!

3 Боб, новый персонаж в Tekken 6, полон грации и изящества.





1 Gundam 00 еще даже не появился на экранах, а реклама уже идет полным ходом.

2 Скачки. Здесь действительно придется трястись в седле.

3 Игры для девочек и бабушек делает не только Nintendo.

Но не все японские изобретения настолько понятны и приняты иностранными, как дрифтинг. Принято считать что японцы – очень вежливые и приличные люди. И так думашь, пока не видишь игру про «осирику кудзирин муси» («пчелу, которая кусает за зад»). Эта же самая пчела расхаживает по стенду рядом и донимает посетителей. А потом попадаешь на презентацию игры Deathsmiles, где о ней не говорят ни слова, но зато на сцене пляшут сначала три мужика в масках с лицом Майкла Джексона, а потом две невероятно симпатичные девочки в готических платьях и ленивый толстый мужик. Перед всем этим собирается толпа одинаковых тридцатиэтногих отаку, которые дружно поднимают в воздух кейтai (мобильные телефо-

ны) и давай фотографировать девочек. Потом ты приходишь на стенд Sega, а там компания устроила умопомрачительное шоу: пригласила на выставку комика-иностраница! Он на дикой смеси английского и японского болтает перед публикой, а та знай себе тыкает пальцами и смеется: ха-ха, живой гайдзин. Не знаю, как насчет Стамбула, а Токио – город таких контрастов, которые и во сне не приснятся. И это я еще ни слова не сказал про педальный Half-Life 2.

HALF-LIFE 2: SURVIVOR VER 2.0

Но сказать о нем надо, обязательно надо! Поскольку японцы вооб-

ще не умеют управляться с мышкой и клавиатурой, компания Taito выпустила в стране особенную версию Half-Life 2 под названием Half-Life 2: Survivor – с двумя рукоятками и педалями. Раскладка управляющих клавиш совершенно дикая: вы садитесь в кресло, кладете руки на подлокотники. В правой оказывается типичный самолетный джойстик, в левой – «мышка», под ногами – две педали. Джойстик выбирает направление взгляда, стрельба – под указательным пальцем, второй режим стрельбы – под большим (там, где на самолет обычно ракеты). Для переключения оружия на том же джойстике расположено небольшое колесико. «Мышка» под левой рукой управляет передвижением педали (самый смак!) заменяют кноп-

ки «присесть» и «подпрыгнуть». В этом году софт на автомате обновили до версии 2.0: добавился обучающий режим, режим одиночной игры Single Mode (до этого основным был мультиплер через Сеть) и появился новый класс персонажей – медик. Ничто из этого не делает игру в Half-Life 2 с педалями хоть чуточку более удобной.

YUUKYUU NO SHARIN: ETERNAL WHEEL

На игровом автомате Yuukyuu no Sharin: Eternal Wheel стоит логотип Square Enix. Это, однако, не означает, что известный производитель японских ролевых игр собрался завоевывать рынок аркадных автоматов.



Square Enix занимается в основном «софтом», а техническая реализация остается в руках Taito. Yuukyuu no Sharin: Eternal Wheel – карточная аркадная игра. По сути, она напоминает Magic: The Gathering – вы исполняете роль волшебника-суммонара, призыва к себе на помощь разнообразных существ, силами которых и должны одолеть оппонента. Особенностью три: во-первых, все карты снабжены иллюстрациями популярных и профессиональных художников уровня Ёситаки Амано, во-вторых, все происходящее на поле боя игра отображает в трехмерном мире, в-третьих, вы управляете существами, перемещая карты по тактильному экрану, встроенному в «стол» автомата. Такие аркадные карточные игры уже стоят во многих залах иг-

ровых автоматов и стали в Японии привычным делом. А отвоевать аудиторию у карточных «Гандамов» будет ой как непросто.

ANSWER X ANSWER

В Европе очень хорошо прижилась интерактивная «телевикторина» Buzz! от Sony. Что, если перенести эту же идею в залы игровых автоматов и наладить сетевую связь по всей стране? Это уже придумала Sega, которая готовится к запуску Answer X Answer. Суть та же, что и в европейском аналоге – быстро нажимать на кнопки, правильно отвечать на вопросы. Все автоматы в стране объединены в одну сеть, вы можете сыграть как с одним соперником, так и с тремя. Темы для воп-

росов – от анимации и спорта до истории и географии. Каждый игрок заводит собственную карту памяти, куда записываются его результаты и прочие настройки: например, внешний вид персонажа, который представляет его в виртуальном мире.

DEATHSMILES

А знаете ли вы, что японцы очень не любят распространять скриншоты со своих игр? И для них обычное дело показывать игру на выставках, рекламировать в печати – но при этом вовсе не опубликовать ни одного скриншота, а на выставках не подпускать к экранам людей с фотоаппаратами. Так работает, например, компания Cave, авторы целой серии двух-

мерных аркадных скролл-шутеров. Концепция игры не меняется ни на йоту: вы летите снизу вверх (как вариант – слева направо), а враг заливает вас пулями. Но, каждый год меняя эстетику игры, компания все время приковывает к себе внимание игроков. 2008 год пройдет под знаком летающих готических лолит! Для рекламы Deathsmiles компания нашла двух самых симпатичных девушки выставки, а стенд Cave, ей-богу, напоминает стенд Blizzard на европейских выставках: одна игра, и к ней – бесконечная очередь желающих. Вот только Blizzard не печатает к своим играм такие чумовые флаеры с чулочками, попкой и смешными юбочками. Подробности про чулочки – в следующем номере. **С**

1 Answer X Answer: «телевикторина» в зале игровых автоматов.

2 3D-кинотеатр «Mega 3D 360» напоминает о названиях сразу трех игровых консолей. Догадаетесь каких?

3 Yuukyuu no Sharin: Eternal Wheel: Карточные аркадные игры – новая японская мода.

4 Иногда кажется, что нам есть чему поучиться у японцев.

НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 2Moons: новый сервер, турнир и магазин

Геймеров уже слишком много... Как вы помните, free-to-play 2Moons (<http://www.2moonsgame.com>), рекомендаемый возрастной ценз – от 17 лет) все еще пребывает в стадии открытого бета-тестирования (с 30 июля). Впрочем, затянувшийся тест не мешает геймерам проявлять любовь к этой боевой корейской MMORPG столь сильно, что Acclaim Games пришлось срочно открывать второй игровой сервер (Abaddon). Миграции персонажей между серверами не предусмотрено, так что в новом мире пока одни новички. По планам издателя, бесплатная 2Moons должна окупаться за счет внутриигровой рекламы и продажи виртуальных объектов за реальные деньги. Ошеломляющие 500 тысяч тестеров позволили Acclaim Games не только «поднять» еще один сервер, но и начать торговлю уже на стадии беты! Другого такого

случая, пожалуй, и не припомнить. 2Moons Shop заработал 26 августа. Это специальный онлайновый магазин, где игроки могут покупать особую валюту и зелья, игровые модификаторы, броню и множество уникальных предметов. Но вот незадача: уже 30 августа в 2Moons пришлось срочно вносить поправки – геймеры, даря и перепродаю «магазинные» вещи, напрочь подорвали игровую экономику. Теперь, после вышедшего патча, купленную в 2Moons Shop вещь передать или продать другому игроку нельзя. Кстати, сохраняются ли купленные вещи после завершения открытого тестирования, в Acclaim Games пока не уточняют... Одновременно с открытием магазина разработчики запустили специальный игровой турнир – 2Moons Killer. Он продлится до ноября, и в ходе его игроки смогут заработать удвоенное количество опыта, и, приняв участие в проводимых

конкурсах, выиграть немало ценных призов, включая колонки от Logitech.

2 ArchLord: первые номинанты

Две головы украсили короны. На ArchLord наконец-то состоялся первый розыгрыш глобального PvP-квеста на звание Властилина. На обоих серверах нешуточные битвы сотен игроков и кланов прошли без сбоев, организация грандиозных баталий администрацией также не вызвала нареканий. Первыми Властилинами стали Icescibe (клан Genesis) и Hellmaster (клан EyesofWar). Следующий розыгрыш – в конце сентября. Напомним, что эта MMORPG пока единственная, в которой геймеры борются за абсолютную власть – звание ArchLord'a. Добравшемуся до вершины Властилина (тому самому ArchLord'у) достаются дополнительное оружие, броня и сила – для упрочения победы над

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



В блоге W.E.L.L. online (<http://blog.wellonline.com/?p=289>) в очередной раз появились описания «животных» – монстров, которых можно встретить в игре. Диапазон достаточно широк – от известного нам в этой реальности саблезубого тигра («Саблезуб») до мерзких на вид Крыссобак, стая которых, умертвив неприятеля, пожирает его труп. Среди фауны также числится милородивый Дух земли – здровяк, состоящий из камней, горных пород и магмы.

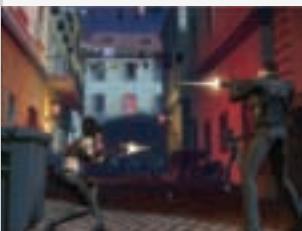


NCsoft сообщила, что Guild Wars (<http://www.guild-wars.ru>) вместе с дополнениями *Factions* и *NightFall* разошлась по миру (включая Россию) 4-миллионным тиражом. Напомним, что планка в 1 миллион копий была взята спустя всего лишь 5 месяцев с момента появления Guild Wars в сентябре 2005 года. NCsoft отрапортовала о достижениях не просто так, а в преддверии выхода 31 августа «первого настоящего дополнения» к Guild Wars под названием Eye of the North.



Волшебник Vietnam, один из вьетнамских фанатов российской стратегической MMORPG Wizards World (<http://www.wiw1.ru>), назвал в честь любимой игры свою контору по обучению серфингу. До конца сезона, завершающегося 31 ноября, для обитателей WiW действует система скидок: магам обучение серфингу обойдется на 10% дешевле, а кайтсерфингу и вэйкбордингу по низким ценам обучат обладателей различных комплектов амуниции.

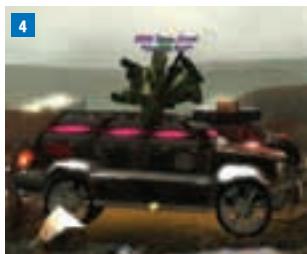
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Рассказывая о грядущей action MMORPG Agency, президент Sony Online Entertainment Джон Смидли сообщил, что в ней будет использована бизнес-модель микротранзакций, при которой игроки не платят за подписку, однако вынуждены приобретать за реальные деньги оружие, артефакты или доступ к некоторым территориям. По мнению Смидли, такая модель – будущее онлайновых игр, но ее внедрение сдерживает настороженное отношение игроков к подобной практике. Дата запуска Agency, которая выйдет на PC и PS3, пока неизвестна.



Близится к завершению закрытый бета-тест бесплатной «Пиратии» (<http://www.piratia.ru>) – русской версии флибустьерской MMORPG King of Pirates Online, лицензированной Nival Online у китайской Moli Group. Если все пойдет по плану, то открытый бета-тест пройдет этой осенью, а релиз «Пиратии» состоится до конца этого года.



врагами. К счастью для неудачников, звание Властелина присваивается лишь на месяц, во время которого борьба между претендентами за титул (главами сильнейших кланов) не утихает. И спустя положенный срок уже кто-то из соперников может стать ArchLord'ом и жестоко отомстить бывшему верховному руководителю.

Не так давно ArchLord, происхождение которого, как обычно, связано с Южной Кореей, стал free-to-play с микро-платежами за премиальные вещи/услуги. Клиентскую часть игры можно загрузить с официального сайта. Так что ничто не мешает тому, чтобы следующий Властелин носил русское имя...

3 Tales of Pirates: битва с ботами

Геймерам придется освоить «слепую печать»? Разработчики бесплатной Tales of Pirates (<http://top.igg.com>), одного из представителей популярного нынче подида пиратских MMORPG, решили переложить бремя борьбы с многочисленными ботами на плечи самих игроков.

Anti-bot System (ABS) появилась в игре 5 сентября. Нововведение невозможно не заметить. Как только пираты входят в зону боя и сражение завязывается, ABS через неравные промежутки времени начинает генерировать случайные наборы цифр и букв, выводя их на игровой экран. Геймеру необходимо не только разглядеть и понять эти символы, но и правильно ввести их в специальную форму. Сделать это в горячие сражения, не владея методом десятипалцевой «слепой печати», весьма затруднительно.

Тем не менее, если вы ошибетесь три раза подряд, то вас просто... выкинет из Tales of Pirates (временно). Разработчики полагают, что такой алгоритм работы ABS позволит попрощаться с ботоводами. А вот скептики уверены, что боты очень быстро научатся распознавать цифры и символы, и их владельцы получат неоспоримое преимущество над честными игроками...

4 Auto Assault: покойся с миром!

Пог конец все желания исполнились. Все, что имело начало, увы, рано или поздно подходит к финалу. Такой печальный день наступил и для пользователей автомобильной постапокалиптической MMORPG Auto Assault (<http://www.autoassault.com>). 31 августа ровно в полночь сервера игры прекратили свою работу. Всем, кто до последнего сохранял верность закрывшемуся проекту,

разработчики говорят прощальное спасибо: на их электронную почту высланы приглашения принять участие в двух других проектах NCsoft (Tabula Rasa и City of Heroes).

Ну а в последний день существования Auto Assault творилось и вовсе настоящее безумие – разработчики выполняли почти любые «игровые» просьбы геймеров. Вплоть до экстренного создания высококуровневого персонажа для последнего похода в Ground Zero. За без малого год сетевой жизни Auto Assault так и не набрал достаточного количества поклонников и, соответственно, не оправдал надежд издателя – корейской NCsoft. Так что финал закономерен.

Тем же, кто тоскует по ушедшей MMORPG, рекомендуем заглядывать на Auto Assault R.I.P. – специальный проект портала Warcry.com (<http://aa.warcry.com>), созданный для вечного хранения любительских и официальных скриншотов, роликов и прочих бренных останков почившей игры.

5 Age of Conan: только для взрослых?

Мы будем платить за секс, чтобы стать сильнее!

На прошедшей в Лейпциге Games Convention корреспонденты MMORPG.com узнали от Funcom немало интересного об Age of Conan: Hyborian Adventures (<http://community.ageofconan.com>).

В частности, наконец-то получил обоснование рейтинг «M» (Mature, для игроков старше 17 лет), которым так долго пугали малолетних геймеров. Его присвояют отнюдь не за осады замков или кровавый PvP. Оказывается, персонажи Age of Conan смогут заниматься сексом, результатом чего станут не дети, а получение временных бонусов к боевым показателям героев (т.е., говоря проще, всеми нами любимых buff'ов). Те, кто читал творения покончившего самоубийством Роберта Говарда (Robert Howard) о похождениях Конана-варвара, удивляться обилию секса не станут. «Клубнички» там хватало. Ну а Funcom, приобретшая права на вселенную Конана, теперь просто старается соблюдать условия соглашения.

Таким образом, в игре появятся особые NPC, которые и станут оказывать платные секс-услуги, повышая этим потенциал героев. Впрочем, на горячие сцены рассчитывать не приходится. В одном из недавних подкастов разработчики особо подчеркнули, что детализированные вторичные половые признаки у персонажей отсутствуют. В противном случае Age of Conan получил бы уже статус AO (Adults Only или «Только для взрослых»), что никак не вписывается в планы Funcom и Eidos по привлечению большого числа геймеров.

Кстати, права на издание Age of Conan: Hyborian Adventures в России приобрела компания «1С». СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

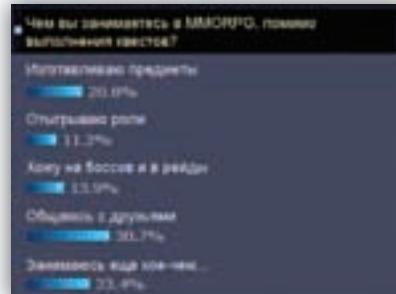
Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

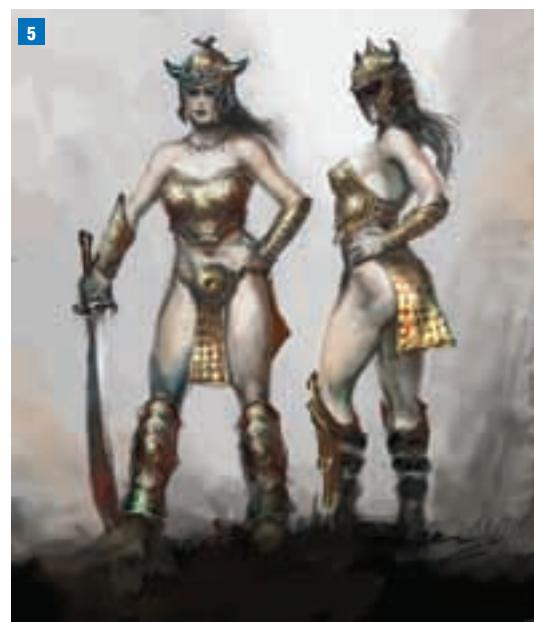
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0

Опрос общественного мнения



Позвольте задать нескромный вопрос: на что уходят долгие часы вашей жизни, проведенные в любой MMORPG? Что у нас в «сухом остатке»?.. Ответ многим не понравится – основное время тратится на болтовню, ругань и зависания в чате. Именно за этим «никчемным занятием» приходит в MMORPG без малого трети игроков! Неужели залывать в виртуальном мире с эльфийкой, которую, скорее всего, отыгрывает мужик, интересней, чем общаться с настоящей девушкой на дискотеке или в баре? Пятая часть геймеров ведет себя практически: изготовление предметов – верный путь к славе и богатству, да и труг, говорят, сделал из обезьяны человека... Среди лидеров и загадочное «занимаюсь еще кое-чем...» (23.4%), но тут уж вы можете дать волю собственной фантазии. Мы бессыльны. Если это не квесты, рейды и role-playing, то что?!

Источник: MMORPG.com, опрошено 4 218 человек.



Мини-игры. Наш выбор

ОТКРОЕМ «ВИКИПЕДИЮ»: «АРКАДА — РАСПРОСТРАНЕННЫЙ В РОССИЙСКОЙ ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ТЕРМИН, ОБОЗНАЧАЮЩИЙ ИГРЫ С НАРОЧИТО ПРИМИТИВНЫМ ИГРОВЫМ ПРОЦЕССОМ». И ЕЩЕ: «К АРКАДНЫМ ИГРАМ ОТНОСЯТСЯ ВСЕ ПРОЕКТЫ ЖАНРОВ «ФАЙТИНГ»...». ТАК ЧТО В НЫНЕШНЯЙ ПОДБОРКЕ ОДНИ АРКАДЫ! А Я-ТО ДУМАЛ...

MEGAMAN

http://www.nogame.ru/game/drak/megaman_rpg.htm

В этом году Сарком отмечает двадцатилетие Megaman'a. Эта флэшка даст нам шанс присоединиться к торжеству, сразиться с 8 роботами, обучиться всем их боевым умениям, а затем попасть на остров доктора Вили. А там нас уже ждут очень врачиные боссы с хорошим запасом здоровья.



MUAY THAI

http://www.goriya.com/flash/muay_thai.shtml

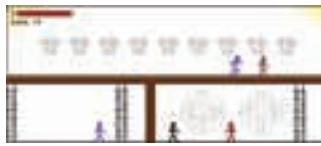
Muay Thai — таково самоназвание тайского бокса. Перед вами одно из лучших воплощений на flash этого вида «спорта». Вам предстоит пройти четыре жестоких отборочных поединка, а затем встретиться с кровожадными боссами. Если этого мало — ищите продолжения: Muay Thai 2, 3 и т.д.



STICKMAN

<http://onlineguru.ru/games/sticman>

Говоря о драках, мы не можем забывать о «человеке из палочек». Это особый тип игр, где упор сделан не на графику, а на геймплей и юмор. Среди бесчисленных клонов Stickman выделяется комбо и бросками оппонентов. Тонны «палочных» игр ждут вас на <http://www.stickpage.com>.



SOCER THUGS 2

<http://onlineguru.ru/games/sticman>

Перед вами драка футбольных фанатов, цель — «замочить всех», кто этого хочет. Есть и тонкость, наш герой использует только руки и ноги, а враги — бутылки и прочие боевые орудия. Управление с клавиатуры, удар — это пробел, а его тип зависит от зажатой в этот момент стрелки.



Популярные блог-хостинги августа:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 64 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(64 тыс. записей/день, +12 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(51 тыс. записей/день, +4 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(19 тыс. записей/день, +2 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, +3 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(4 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)

испанском, китайском, немецком, персидском, португальском, русском и французском. В категории «Лучший веблог на одном из конкурсных языков» по одному призу будет присуждено лучшему блогу на каждом из десяти языков конкурса. Так что мы узнаем имя лучшего русского блога. Кстати, и сайт Best Of Blogs также доступен на всех языках, включая русский. Из предложенного обитателями Интернета списка жюри сначала отберет блоги-номинанты, а 15 ноября определятся победители. Кстати, в жюри входит два россиянина — Антон Носик из компании «Суп», ответственной за кириллическую часть ЖЖ, а также известный блоггер и журналист Александр Плющев.

В 2006 году в аналогичном конкурсе участвовало более 5 000 блогов, а в голосовании — около 100 тысяч человек.

Sony проиграла битву iTunes

Компания Sony объявила о скором закрытии онлайнового магазина Connect (<http://musicstore.connect.com>). Как сообщает портал «Вебпланета», в плеерах Walkman теперь будет использоваться платформа Windows Media, а не ATRAC — проприетарный формат Sony, в котором и продавалась музыка на Connect.

Представительства магазина в Европе и Северной Америке будут закрыты после марта 2008 года. Пользователей уже предупредили, что они должны до этого времени израсходовать все средства на счете.

Тем, кто уже накупил ATRAC-музыки, лучше переписать файлы в другой формат. Хотя какое-то время в продукции Sony ATRAC будет поддерживаться, но рано или поздно плееры Walkman перестанут его понимать.

Напомним, что магазин Sony Connect появился в 2004 году, на год позже Apple iTunes. И, выходит, проиграл. Представители Sony уверяют, что «переход на более открытую платформу даст потребителям больше возможностей». Вместо Connect покупателей отправят на «широкий спектр сервисов, принадлежащих третьим сторонам».

Шаолинь против форумчанина

Агентство Reuters (<http://www.reuters.com>) сообщило о занятном инциденте, поводом к которому стала публикация в одном из англоязычных форумов. Автор записи, скрывшийся за псевдонимом «Пять минут ежедневно» (Five Minutes Every Day), поведал сетевой общественности, как японский ниндзя прибыл в Шаолиньский монастырь и вызвал монахов-воинов на рукопашный бой. Результат оказался совсем не тот, который мы привыкли видеть в голливудских фильмах, — ниндзя одолел всех монахов.

Шаолиньские монахи не на шутку обиделись и решили подать иск против анонимного автора рассказа. Адвокат Шаолиня заявил, что сатирический рассказ о поражении монахов «совершенно не соответствует действительности» и «полностью сфабрикован», а поведение автора произведения безответственно. Причина повышенной обидчивости в том, что со временем японской оккупации в первой половине XX века в Китае не переваривают рассказов о военном превосходстве своего восточного соседа.

Автор вызвавшего недовольство монахов-воинов рассказа не замедлил принести извинения и подчеркнул, что рассказал о том, как японский ниндзя победил китайских монахов, выдуманный. Но, похоже, шаолиньским монахам этого оказалось недостаточно и они решили добиваться извинений от обидчика в суде. **С**

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
8.0

«ГЕРОИ ВОЙНЫ И ДЕНЕГ ОНЛАЙН»

- ЖАНР:
- РАЗРАБОТЧИК:
- ОНЛАЙН:

Tactical MMORPG
HeroesWM Group
<http://www.heroeswm.ru>

В короткой истории Heroes Of War And Money Online Game (HoWMOG) уже есть одно примечательное достижение. С 1 апреля 2007 года игра за каких-то 4 месяца набрала весьма приличную аудиторию. В сентябре 90 тысяч ежемесячных посетителей обеспечивала HoWMOG уверенное попадание в ведущую пятерку самых популярных MMORPG Рунета (по данным Рейтинг@Mail.ru).

Составляющими успеха у HoWMOG яве: понятная разработчикам «целевая аудитория» точно поймана на «ностальгически-героическую» приманку. Впрочем, вы сами, наверняка, уже догадались — аббревиатура HoWMOG неслучайно созвучна с великой Heroes of Might and Magic.

«Герои Войны и Денег» активно поддерживает портал HommPortal (<http://www.hommportal.ru>) — крупное картохранилище, турнирная площадка и место общения российских поклонников HoMM. HoWMOG определили тут в Зал Миров Heroes of Might and Magic «Таверны», где он обитает среди моров, сайтов, турниров и дополнений. Выходит, поклонник HoMM не заметить HoWMOG не может. А после того как он, зевая персонажа, найдет в этой тактической MMORPG хорошо знакомые «героические» компоненты, от игры его за уши не оттащишь. Вот и вторая причина быстро-го взлета HoWMOG.

Цель игры банальна — развить персонажа и завести как можно более сильную армию. Для этого предусмотрены выбор из 6 классов (Рыцарь, Маг, Темный Эльф, Некромант и т.д.). Каждая отличается склонностью к магии и рукопашному бою, а также подконтрольными существами. Все это взаимоувязано и сбалансировано. Например, Некромант может превращать павших воинов чужой армии в Скелетов, наращивая свое войско до бесконечности. Эта несправедливость компенсирована тем, что в бой из замка может быть взято лишь ограниченное количество Скелетов (определяется уровнем развития Героя).

Ограничений на развитие персонажа нет. По мере достижения большинством определенного уровня, администрация вводит новые здания, существ, квесты и профессии (пока есть охотник, рабочий, вор и картежник). А раз в пару месяцев сообщество отрывается не на шутку. В глобальном квесте, именуемом Войной, вы станете настоящим Героем, если, конечно, победите врагов.

Мир HoWMOG разнообразят мини-игры («Две башни», карты), а с сентября, по словам разработчиков, появятся «динамические квесты, которые не будут повторяться и заканчиваться».

Экономика HoWMOG — это бояча ресурсов, их переработка и производство товаров. Сюда же относятся торговля ресурсами и артефактами на рынке и аукционах, привозимых по типу ebay.com.

Рунет: выбираем «бесплатные» 3D-MMORPG



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtega@list.ru

1 Такие красивые девушки живут теперь в ARENA Online.

2 EVE Online – одна из самых необычных современных MMORPG.

3 Среднестатистический персонаж RF Online вооружен, как Рембо.

4 «Выхожу одна я на дорогу. Ночь тиха, и «Сфера» внемлет богу...»

Что ни говори, а играть в MMORPG гораздо приятнее на русских серверах. Конечно, при этом кое-что теряется. Нет королитных партий, состоящих из американских панков и корейских хакеров, в локализованных играх порой меньше event'ов, а дополнения появляются с задержками. Неприятно? Терпимо! Взамен мы получаем массу преимуществ.

4 довода за Made in Russia

Первое и самое главное – отсутствует языковой барьер. Вам не придется листать словарь, чтобы написать «Hello my name is Petia can you give me sword of Death?», или мучиться в попытках понять изречения таких же «полиглотов». На русских серверах обитают именно наши земляки. Идем дальше. Предприимчивые геймеры из Китая своим молчанием и трудолюбием напоминают ботов, чем напрочь разрушают основную идею онлайновых развлечений – совместные действия с живыми людьми. Если сомневаетесь, воспользуйтесь trial-доступом (см. врезку) и загляните на любой официальный сервер Lineage II или World of Warcraft – все станет ясно. Нужно ли говорить, что отечественные сервера азиатские геймеры не жалуют? Немаловажен и денежный вопрос. Не каждый способен выкладывать еще по \$20-30 в месяц за право играть на официальном сервере. Так что приветствуются варианты подешевле, еще лучше – бесплатные. И самый веский довод – общение: куда легче соговориться с человеком, обладающим «родным» менталитетом.

А есть ли выбор?

Несомненно, пиратские шарды исключаются – к чему поступаться принципами? Что же в остатке – браузерные RPG, которые многие даже за ролевые игры не считают? На самом деле выбор достаточно велик. Кто-то сменил бизнес-модель и стал бесплатным, кто-то перерос браузерную двухмерность и обрел объем, а еще кое-кто, будучи бесплатным, локализовался и залел сервера на постсоветских просторах. В итоге в Рунете появились собственные русские и бесплатные 3D-MMORPG.

Их достаточно много, но, по некоторым причинам, не все достойны внимания. Мы отобрали три проверенные временем MMORPG. Они приятно выглядят, выполнены в 3D, не требуют ежемесячной абонплаты и при этом легальны.

Но и с ними надо быть осторожными – в бесплатной забаве вам обязательно предложат потратить деньги, которые порой «решают»...

«Сфера: Перерождение» – ура, деньги не главное!

Самая первая отечественная MMORPG – «Сфера: Перерождение» (<http://www.sphereonline.ru>) – живет и здравствует поныне. Хотя уже довольно долго создается вторая часть, первая не прекратила развития. 27 августа открыты новый материк Феб – мечта любого новичка и суровое испытание для опытного бойца. Дальше задумано необычное расширение земель, но разработчики просят пока что ничего об этом говорить – гейме-

Бесплатные EVE Online, Lineage II, World of Warcraft...

В космической MMORPG EVE Online (<http://www.eve-online.com/ru>), официально представленной на отечественном рынке компанией «Нетвилль», есть абонплата \$19.99/мес. Одновременно существует бесплатный 14-дневный аккаунт. Завести его можно неограниченное число раз. Увы, скоро эта процедура будет затруднена необходимостью предоставлять разные номера кредиток. Тестовый доступ в Lineage II (<http://www.lineage2.com/trial/>) – 7-14 дней игры со значительными ограничениями на манипуляции с предметами. Лишь купив полный доступ, вы разблокируете накопленные вещи.

World of Warcraft (<https://signup.worldofwarcraft.com/trial/10dayfreertrial.htm>) предлагает поиграть бесплатно 10 дней, но без особых ограничений.

Исчерывающий список игр с trial-доступом (от 7 до 28 дней) вы найдете на GameOgre.com (<http://www.gameogre.com/demos.htm>).

Бесплатный, пусть и ограниченный тестовый доступ – лучший способ привлечения новых геймеров. Конечно, trial-account не может заменить полноценный доступ, но это хороший способ познакомиться с коммерческими онлайновыми играми. И сравнить их с бесплатными товарами...

рам готовят сюрприз.

Иностранных, говорящих по-русски, в «Сфере» хватает: есть пользователи из Литвы, Латвии, США, Германии и других стран Евросоюза. У игры достаточно взрослый контингент: малолетних хулиганов, ссыплющих ругательства в чат, встретить почти невозможно. Еще одно важное преимущество – в «Сфере» постоянно что-то происходит: турниры, масштабные битвы за твердыни, рейды и просто PvP-сражения.

Для игры в «Сфере: Перерождение» достаточно скачать клиент (<http://www.sphereonline.ru/files.php> – 180 Мбайт и 50 Мбайт – дополнительный материк) и зарегистрироваться.

Хотите потратиться? Пожалуйста. При необходимости срочно добыть виртуальную валюту можно отправить SMS по указанным на сайте игры номерам и получить взамен некоторое количество талеров. Еще, по словам разработчиков, в ближайшее

время появятся «расходные материалы», потребляемые в сражениях с монстрами. За лучшие «расходники» придется расплачиваться реальной монетой.

Не за горами новые возможности по улучшению брони и «затачиванию» оружия. После их появления в игре коммерческие услуги пополнятся особым артефактом, увеличивающим шанс успешного апгрейда.

И все же – если затраты на бонусы для вас обременительны, не унывайте: без этих хитрых штучек в «Сфере» вполне можно преуспеть!

ARENA Online – с деньгами все же быстрее

Похожая ситуация с деньгами и в ARENA Online (<http://arena.ru>). Никто не мешает переводить рубли в виртуальную платину, за которую приобретаются те или иные игровые возможности, но это необязательно! Платину можно получить при прода-





же созданных вашим же персонажем вещей и при истреблении мобов. Конечно, если заплатить, то это немножко ускорит прокачку, но, как показывает практика, экономия вполне оправдана. Существует достаточно высокоуровневых персонажей, владельцы которых вообще не тратили денег, о чем с гордостью докладывают на форуме. Несколько слов об изменениях, произошедших с игрой за последние месяцы. Самое главное – значительно доработан визуальный ряд. В трехмерном клиенте (<http://update.arena.ru/3d/ArenaOnline3DInstall.exe>), весящем всего лишь 70 Мбайт, ARENA Online смотрит-

ся очень симпатично. Специально для новичков был внедрен обучающий режим, а опытным пользователям предоставили новых высокоуровневых противников. Появилась интересная система борьбы с player killer'ами, которые будут вынуждены искупать грехи исправительными работами на острове Турхан. Еще две приятных возможности связаны с вещами. Во-первых, с недавних пор позволено нанять NPC и поручить им продажу ненужных предметов, что здорово экономит время. Изящное решение – боты теперь ни к чему! Во-вторых, вещи разрешено клеймить, чтобы вернуть их в случае поте-

ри или сдачи в аренду недобросовестным коллегам. Заработал и механизм проведения турниров, который мы ждали достаточно долго. В общем, ARENA Online если и не преобразилась до неузнаваемости, то претерпела множество приятных изменений, сохранив при этом разумный баланс между игроками, пользующимися платными сервисами и обходящимися без них.

RF Online – улы, деньги решают

Из локализованных игр упомянем корейскую MMORPG RF Online (<http://www.rfonline.ru>),

распространением которой в странах СНГ занимается Innova Systems. Графика симпатичная, а захватывающие PvP-битвы между представителями разных игровых «народностей» понравятся поклонникам массовых сражений. Формально участие в происходящем бесплатно, но, к сожалению, владельцы премиум-аккаунтов (цена которых – \$10 в месяц), получают большое... нет, вернее сказать – огромное преимущество. Их персонажи зарабатывают опыт в 1.5, а очки умений – в 2 раза быстрее, и это еще не полный список поощрений. В общем, если хотите нормально играть в RF Online – готовьте денежки. 

Настроение!

музыка · кино · игры



СОЗДАЙ СЕБЕ НАСТРОЕНИЕ!



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

archakov-musa@mail.ru: Я тут откопал старый номер журнала и нашел статейку про онлайн-ый action War Rock. В чем, собственно, загвоздка: я не могу зарегистрировать аккаунт! Перед регистрацией просят проверить, поддерживается ли мой регион. То бишь, проверить, есть ли «Россия» в списке регионов. Ее-то как раз там и нет! Я все же попробовал зарегистрироваться, но в конце все равно появляется табличка с надписью о том, что мой регион не поддерживается, и просят подождать (видимо когда-то появится...). Вот я и хотел узнать, зачем было писать в журнале об игре, в которую в России не поиграть? Или я чего-то не понимаю? Может, я что-то неправильно ввожу? Если да, то не могли бы вы помочь... Муса Арчаков.

СМ: Когда мы описывали бета-тест War Rock (<http://warrock.net>), в нее пускали всех. А сейчас россиян в этот сверхпопулярный бесплатный онлайновый клон Battlefield 2142 не пускают, по-видимому, боятся соперничества (обидно, но у украинцев, белорусов, литовцев и других соседей России таких трудностей нет). Однако выход всегда найдется: достаточно замаскировать свой IP-адрес, ведь именно по нему и определяется правильность указания в форме регистрации места жительства геймера.

Для этого на этапе регистрации воспользуйтесь каким-либо общедоступным анонимайзером (специальный прокси-сервером, подменяющим своим IP пользовательские адреса). Многие российские игроки и даже целые кланы (например, <http://warrock.vo.uz>) успешно регистрируются через сервисы <http://www.anony-surf.com>, <http://anonymizer.mtine.com>.

После успешной регистрации вы сможете играть из России, хотя остается шанс, что администрация War Rock выявит «российский» IP в логах сервера и забанит его владельца. Есть еще одна тонкость – для регистрации в War Rock заведите почту на Hotmail, Yahoo, Google или других зарубежных службах. Российские e-mail провайдеры игнорируют это.

dest0r*@yandex.ru:** Здравствуйте, уважаемый Сергей! Вот уже месяц как купил себе PS3, но так и не разобрался: как подключить переносной носитель и сделать так, чтобы консоль его увидела? Как скачать обновления? Я искал эту информацию в Интернете, но так ничего и не нашел. Скажите, как мне быть? Я просмотрел сайты из инструкции, но так и не разобрался. Надеюсь, вы поможете мне в этих вопросах. Кирилл Сумятин.

СМ: Ваша консоль все сделает самостоятельно, надо лишь иметь доступ в Интернет и, конечно же, выбрать нужный пункт меню. Убедитесь, что Сеть работает, выберите в Settings пункт System Update, затем Update via Internet. Когда самое свежее обновление загрузится, просто следуйте инструкциям на экране. Более подробное описание этой процедуры, а также «ручного» варианта ее проведения (если файл обновления помещен, например, на игровой диск или карту памяти – Memory Stick, SD, Compact Flash и т.п.) найдется на <http://manuals.playstation.net/document/ru/ps3/current/settings/update.html>.

Что касается «переносного носителя», тип которого вы не указали, то, как авторитетно заметил Игорь Сонин, все «сильно зависит от его типа». По его словам, половина «внешних USB-накопителей» не работает вообще, а другая половина – подключается без хлопот. Какого-то общего совета мы вам не дадим, разве что обратите внимание на «игровые SD-карты» компании Transcend, оптимизированные для Nintendo Wii и PlayStation 3 (<http://www.transcendusa.com/Products/ModDetail.asp?ModNo=136>).

Evgenii*@yandex.ru:** Привет, Страна!!! У меня есть к вам один вопросик. В характеристике моего процессора написано «AMD Sempron™ Processor 3000+ 1.79 ГГц». Что означает «3000+»? Евгений Петров.

СМ: 3000+ – это Р-рейтинг процессора. Цифра подразумевает, что ваш CPU превосходит по производительности Intel Pentium, работающий на частоте 3 ГГц. В течение долгого времени AMD использовала Р-рейтинг как весьма успешную маркетинговую стратегию, позволявшую потребителю составить представление о производительности чипа, сопоставляя его с процессором Intel, имеющим ту же частоту. Однако после того как Intel перестала «продавать мегагерцы», сосредоточившись на совершенствовании архитектуры, Р-рейтинг AMD стал превращаться в абстрактный набор цифр, позволяющий дифференцировать разве что чипы производства самой компании, и то лишь в пределах одной линейки. Сегодня максимальный Р-рейтинг 6000+ имеют процессоры семейства Athlon 64 X2. Для новых процессоров Phenom AMD планирует отказаться от Р-рейтинга, заменив его индексом модели (FX и т.п.).

Killaryar*@mail.ru:** Здравствуйте, Сергей. У меня беда с Lost Planet: Extreme Condition. При запуске игра мне пишет «ERROR: Unsupported pixel shader version detected 2.0». Помогите!!! А то игру покупал в другом городе. Заранее спасибо! Ярослав Баракин.

СМ: Из сообщения об ошибке совершенно понятно, что игра нового поколения «хочет» новую же версию pixel shader. Это неудивительно, поскольку в системных требованиях Lost Planet: Extreme Condition среди прочего указано – Shader 3.0. «Недовольство» вызывает ваша видеокарта и поможет тут только ее апгрейд (почитайте, например, дискуссию на <http://forum.ogl.ru/read/1049344349>).

Frenkproga*@mail.ru:** Здравствуйте. Когда я начинаю что-нибудь скачивать с сети с помощью Download Master, то ничего не происходит и индикатор закачки стоит на одном месте, а через несколько минут выдает ошибку. В чем же дело? Александр «Повелитель Тьмы».

СМ: Сложности возникают из-за не очень хороших связей или неустойчивой работы сайта, с которого вы что-то загружаете. Зайдите в настройки Download Master'a, выберите «Закачки» и в пункте «Максимально допустимое количество ошибок на одну закачку» установите значение 1000. Все должно заработать.

cherepok13@gmail.com: Здравствуйте. Не уверен, в какую рубрику направлять вопрос, поэтому пишу Вам. Недавно, из-за того, что мой старенький компьютер доживает последние дни, встал вопрос о покупке нового. После долгих раздумий между обычным ПК и ноутбуком все-таки остановился на ноутбуке, но никак не могу решить, какой купить. Конечно, было бы разумно обратиться за помощью в магазин, но с моим торговым образованием мне ясно, что большинство продавцов стараются продать компьютер подороже (думаю, Вы и без меня догадываетесь).

Я заядлый игрок в LineAge 2, поэтому для меня важны оперативка и видеокарта. Собираюсь покупать ноутбук ценой 30-40 тысяч руб. Могли бы Вы посоветовать, какой купить? Или хотя бы, какую марку выбрать? Игорь «Юичи Токай».

СМ: Забавно, но я и сам почти год отдал «Линейке». Играли и с ноутбука, поэтому попробую дать совет, основываясь на личном опыте, ведь «Четвертые Хроники», как дань ностальгии, до сих пор стоят на моем старом портативном ASUS M5200A.

По идее, LineAge 2 на компьютере в моей конфигурации идти не должна – прежде всего, из-за слабого интегрированного видео (Intel 950). Однако трудности не возникало, игра лишь ругается при запуске, что, мол, нет AGP-порта, но потом идет без тормозов.

Так что из мира ноутбуков вам подойдет все, что не хуже Pentium M 1.7 ГГц с 512 Мбайт RAM. Что касается видео, то, безусловно, лучше выбрать модель с отдельным видеочипом. Поскольку разработчики рекомендуют решения от NVidia, то подойдет «ноутбучный» ускоритель класса GeForce Go 7300 и лучше.

Итак, если для вас главное – LineAge 2, то мой опыт говорит, что при покупке ноутбука реально уложиться даже в 25-28 тыс. руб. (для того же Asus – это модели F3Tc или F3Jc). Да, можно за 38-40 тысяч руб. купить более крутой A8Sc, но при игре в LineAge 2 особой разницы между ним и тем же F3Jc вы не заметите.

Andreydyo*@rambler.ru:** У меня на диске есть такой файл True Image Backup Archive «Мувацкир» – что это такое и как им пользоваться? Его мне в салоне год назад сделали, сразу, как я компьютер купил. Вы не подскажете, что ТОЧНО можно с этим делать и КАК? Андрей Демин.

СМ: У вас на диске архив Acronis True Image (<http://www.acronis.ru>) – программы резервного копирования и восстановления данных, содержащихся на жестком диске: операционной системы, реестра Windows, драйверов, данных и т.п. С помощью этого архива вы можете вернуть работоспособность компьютера после сбоя. Как это делается – описано в файле помощи Acronis True Image.

Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru

Новый поиск в Интернете!



Видит больше, чем другие.

как ЭТО делают роботы

Интернет

Фото и картинки



Видео

Вопросы и ответы

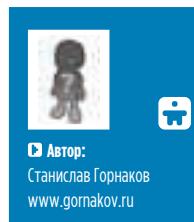
Найти



www.gogo.ru



Игра для Xbox 360 своими руками



ВОСЬМАЯ ЧАСТЬ

В этой последней части мы закончим делать собственную игру для приставки Xbox 360 и добавим в исходный код программы недостающие элементы. Сегодня нам предстоит изучить много разного материала, в частности механизм смены игровых состояний, добавление в игру заставки и меню, реализацию окончания игры. Кроме того, нас ждет небольшая реструктуризация программного кода, связанная со стартом игры.

Чтобы было легче работать с исходным кодом программы, весь сегодняшний материал разбит на логические части, и начнем мы с изучения смены состояния игры.

Смена состояния игры

Смена состояния игры на самом деле подразумевает простой переход в программе, допустим, из меню в игровой процесс или перевод игрового процесса в режим паузы и так далее. То есть, любой переход в игре ведет к естественной смене ее состояния. На этом принципе и строится

основной подход реализации игровых заставок, меню, режима паузы и многое другого (рис. 1). Чтобы осуществить в нашей игре смену игровых состояний, в исходном коде необходимо сформировать структуру данных, содержащую определенный набор переменных. Эта структура и ее структурные переменные будут отвечать за смену состояний в игре. Объявление структуры в исходном коде программы приводит к созданию набора данных. Эти данные впоследствии могут использовать любой объект структуры, или, как принято говорить, структурные переменные. Откройте с DVD-диска новый проект Menu и давайте будем вместе следить за изменениями исходного кода программы.

Прежде всего, чтобы создать нужную нам структуру в игре, мы запишем в исходном коде класса Game1 вот такой блок кода:

```
private enum CurrentGameState
{
    SplashScreen,
```

```
MenuScreen,
GameScreen,
}
```

Как видно из объявления, названия трех переменных соответствуют определенным фазам игрового состояния. В нашем примере эти переменные означают вот что:

- * **SplashScreen** – это первая игровая заставка, появляющаяся при старте игры. Эта заставка, как правило, отображает на экране название работающей над проектом компании, спонсоров, рекламодателей...
- * **MenuScreen** – это наше игровое меню, с помощью которого мы будем запускать игру.
- * **GameScreen** – это весь игровой процесс.

При таком подходе при старте игры в исходном коде класса Game1 создается структурная переменная gameState и инициализируется значением SplashScreen, что в итоге приводит нас к показу первой заставки в игре.

```
CurrentGameState gameState =
CurrentGameState.SplashScreen;
```

Чтобы в программе перейти из состояния показа заставки к состоянию показа меню, нам необходимо просто создать проверку значения переменной gameState в игровом цикле:

```
switch(gameState)
{
    case CurrentGameState.
SplashScreen:
    {
        // заставка
        break;
    }

    case CurrentGameState.
MenuScreen:
    {
        // меню
        break;
    }

    case CurrentGameState.
GameScreen:
    {
        // играем
        break;
    }
}
```

Теперь, где бы мы ни находились в игре, для перехода из одного состояния в другое нам нужно будет изменить значение переменной gameState на необходимое в данный момент. Как именно это делается, вы узнаете позже, а сейчас для продолжения работы над игрой необходимо внести в

код класса Game1 небольшое изменение.

Новая игра

Поскольку в игру у нас добавился механизм смены игрового состояния, нам необходимо все начальные инициализации игровых объектов, которые находятся в методе Initialize(), перенести в новый метод под названием NewGame(). Что это даст? Дело в том, что теперь пользователь из игрового процесса может в любой момент вернуться в меню, а затем опять запустить игру. Если мы оставим инициализацию игровых объектов в методе Initialize(), то эта самая инициализация будет происходить только единожды в самом начале старта игры. Поэтому, чтобы пользователь имел возможность при каждом новом запуске игры из меню программы начинать игровой процесс вновь и вновь, создается новый метод NewGame(). Вызов этого метода непосредственно на этапе выбора команды меню «Играть» приведет игру в первоначальное состояние инициализации всех игровых объектов. Посмотрите на исходный код класса Game1 и метод NewGame() внимательно, как видно, все изменения связаны только с переносом блока кода из метода Initialize() в новый метод NewGame().

Добавляем в игру заставку и меню

Теперь пришло время добавить в игру заставку и меню, а также закончить написание исходного кода для перехода от одного игрового состояния к другому. Первоначально в исходном коде Game1 мы объявим три новых объекта splash, start и menu класса Texture2D. Эти три объекта будут содержать изображение заставки, надпись «Нажмите START» и меню игры.

```
public Texture2D splash;
public Texture2D start;
public Texture2D menu;
```

Далее переходим к методу LoadGraphicsContent(), который отвечает за загрузку графики в игру, и делаем в его исходном коде следующие записи, не забывая предварительно добавить все новые графические изображения в каталог текущего проекта.

```
// загружаем в игру заставку
splash = content.Load<Texture2D>("Content\\Textures\\splash");
// загружаем надпись: Нажмите
// кнопку start
start = content.Load<Texture2D>("Content\\Textures\\start");
// загружаем в игру меню
```



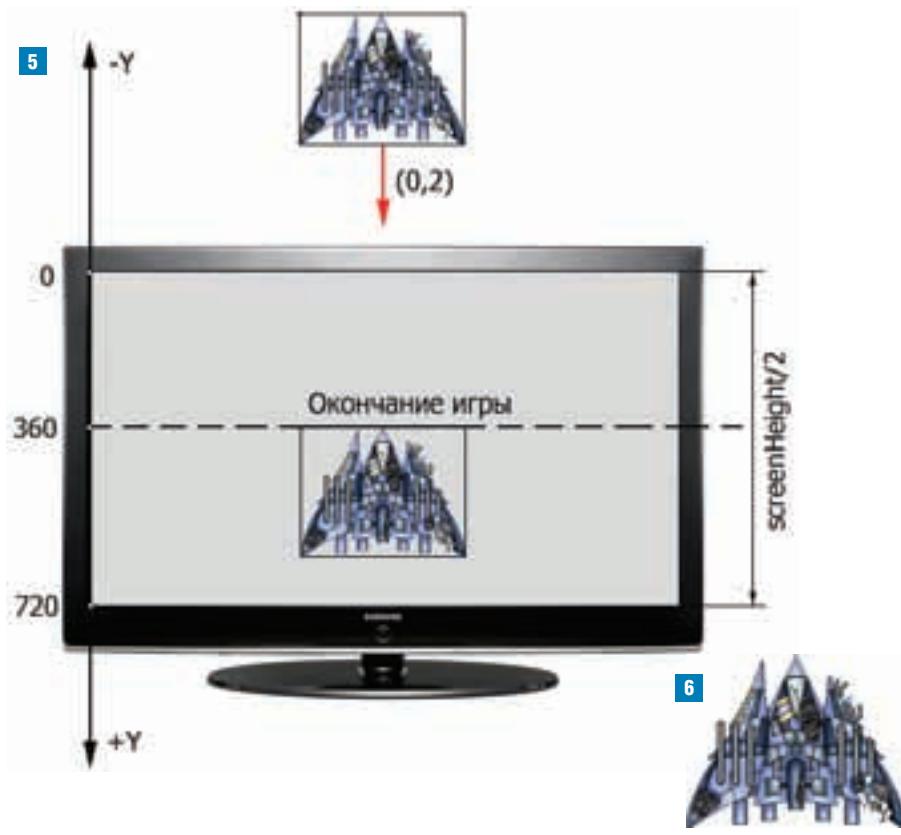
menu = content.Load<Texture2D>("Content\\Textures\\menu");

Затем необходимо в методе Draw() написать код для рисования на экране телевизора, как заставки и надписи, так и меню игры. Делается это непосредственно в блоках кода, отвечающих за то или иное игровое состояние. Заставку и надпись игры мы рисуем тут:

```
case CurrentGameState.
SplashScreen:
{
    spriteBatch.
    Begin(SpriteBlendMode.
AlphaBlend);
    spriteBatch.Draw(splash, new
    Vector2(screenWidth/2 - splash.
    Width/2,
    screenHeight/2 - splash.Height/2),
    Color.White);
    spriteBatch.Draw(start, new
    Vector2(screenWidth / 2 - start.
    Width / 2,
    screenHeight - 30 - start.Height),
    Color.White);
    spriteBatch.End();
}
```

```
case CurrentGameState.
MenuScreen:
{
    spriteBatch.
    Begin(SpriteBlendMode.
AlphaBlend);
    spriteBatch.Draw(menu, new
    Vector2(0, 0), Color.White);
    spriteBatch.End();
}
```

Теперь пришло время добавить в игру заставку и меню.



Как только корабль дойдет до середины экрана, миссия считается завершенной и будет осуществлен выход в меню игры и воспроизведение звукового сигнала.

Само графическое изображение меню имеет надписи с командами «Играть» и «Выход», и сейчас нам нужно позаботиться о реализации механизма управления программой непосредственно из меню игры.

Механизм управления игрой
Переходим в исходном коде класса Game1 к методу Update() и смотрим, какие изменения претерпел код программы. Как видите, в исходном коде метода Update() была также добавлена проверка состояния игры на базе структурных переменных. Первый блок кода связан с игровой заставкой.

```
case CurrentGameState.SplashScreen:
{
    // Нажимаем кнопку Start
    if (currentState.Buttons.Start == ButtonState.Pressed)
        gameState = CurrentGameState.MenuScreen;
    break;
}
```

В этом блоке кода мы добавляем в игру обработку нажатия кнопки START на джойстике приставки Xbox 360. То есть первая игровая заставка будет показана на экране до тех пор, пока пользователь не нажмет кнопку START. Эта кнопка меняет значение переменной gameState на CurrentGameState.MenuScreen, что незамедлительно переводит работу программы к показу

меню игры или к смене текущего игрового состояния. Соответственно, в блоке кода меню игры мы добавляем опрос нажатия еще двух кнопок джойстика.

```
case CurrentGameState.MenuScreen:
{
    // Нажимаем кнопку A
    if (currentState.Buttons.A == ButtonState.Pressed)
    {
        this.NewGame();
        gameState = CurrentGameState.GameScreen;
    }
    // Нажимаем кнопку B
    if (currentState.Buttons.B == ButtonState.Pressed)
    {
        this.Exit();
    }
    break;
}
```

Как видно, из этого блока кода мы создаем команды для двух кнопок – с буквами A и B. Когда пользователь нажимает кнопку с буквой B, происходит выход из игры. В свою очередь, когда пользователь нажимает кнопку с буквой A, начинается выполнение метода NewGame(), то есть происходит инициализация всех игровых объектов, а затем значение переменной gameState изменяется на значение CurrentGameState.GameScreen, что приводит нас к запуску игрового процесса, который начинает работать уже в следующем блоке кода.

```
case CurrentGameState.GameScreen:
{
    // выбираем позицию на экране
    shipBig.spritePosition =
        new Vector2(rand.Next(200, screenWidth - 200), -5000);
    // рисуем спасаемый корабль на экране
    shipBig.DrawSprite(spriteBatch);
}
```

В этом блоке была опущена большая часть строк исходного кода, поскольку она попросту не вместила бы в колонку журнала. Поэтому ознакомьтесь с кодом непосредственно в студии разработки игр. Как видно из кода, никаких изменений не произошло, лишь был добавлен блок, реализующий досрочный выход из игрового процесса в меню игры. Эта распространенная практика, имеющаяся в любой игре. Теперь нам осталось только рассмотреть две фазы окончания игры.

Спасаем корабль

Обе фазы окончания игры содержат простейшую игровую логику окончания и продолжения всего игрового процесса. Так, для удачного завершения миссии или окончания игры, пользователю нужно будет выжить и дождаться появления на экране спасаемого космического корабля. Сам корабль в игре мы «закинем высоко наверх», на расстояние 5000 пикселей от нулевых координат экрана телевизора, и будем перемещать его сверху вниз со скоростью в два пикселя (рис. 5). Как только корабль дойдет до середины экрана, миссия считается завершенной и будет осуществлен выход в меню игры и воспроизведение звукового сигнала. Таким образом, мы задаем временный промежуток, отведенный пользователю на всю игру. Давайте посмотрим, как это реализовать на практике. Итак, вначале нам нужно нарисовать графическое изображение спасаемого корабля (рис. 6), добавить его в каталог проекта и написать несколько строк кода в разных местах класса Game1 для объявления объекта, его создания, загрузки изображения в игру, назначения позиции и отображения на экране.

```
// объявляем объект
public Sprite shipBig;
// создаем объект
shipBig = new Sprite();
// загружаем графическое изображение
shipBig.Load(content, "Content\\Textures\\shipBig");
```

```
// выбираем позицию на экране
shipBig.spritePosition =
    new Vector2(rand.Next(200, screenWidth - 200), -5000);
// рисуем спасаемый корабль на экране
shipBig.DrawSprite(spriteBatch);
```

Теперь нам нужно в методе Update() заставить двигаться корабль. Для этого мы будем просто уменьшать значение переменной shipBig.spritePosition. У на два пикселя в каждой итерации игрового цикла.

```
shipBig.spritePosition.Y += 2;
```

Дополнительно в коде мы также организуем сначала проверку условия по достижении спасаемым кораблем середины экрана и, как следствие, успешного окончания миссии и выхода в меню игры.

```
if (shipBig.spritePosition.Y > screenHeight / 2)
{
    gameState = CurrentGameState.MenuScreen;
    Sound.PlayCue(soundList.GameOver);
}
```

И проверку окончания жизни или жизненной энергии корабля.

```
// проверяем жизни корабля
if (life <= 0)
{
    gameState = CurrentGameState.MenuScreen;
    Sound.PlayCue(soundList.GameOver);
}
```

В этом случае, если жизнь корабля или его защитное поле стало равно нулю, следует окончание всей игры. Конечно, в более сложном проекте вам обязательно стоит добавить еще ряд игровых состояний для показа заставок «Вы выиграли» или «Вы проиграли». В нашей несложной игре это сделано не было, поскольку исходный код программы тогда очень сильно усложнится, а он рассчитан на изучение простыми пользователями. Но если вас интересует более серьезный подход, то рекомендую обратиться к моим книгам по схожей тематике. Всю информацию по книгам вы найдете на моем сайте по адресу <http://www.gornakov.ru>. На этом изучение процесса создания собственной двухмерной игры подошло к концу. Надеюсь, предлагаемый материал показался вам интересным и вы сумели сделать свою первую игру для приставки Xbox 360. Желаю удачи и творческих успехов!

**14-16 НОЯБРЯ,
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, РОССИЯ**

**Скидки на регистрацию
действуют до 15 октября. Спешите!**



www.gdcrussia.ru

ПРОГРАММА КОНФЕРЕНЦИИ

МАРКЕТИНГ

ПРОИЗВОДСТВО

БИЗНЕС

**МЕЖДУНАРОДНАЯ БИЗНЕС-КОНФЕРЕНЦИЯ
для лидеров игровой индустрии**

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ В РОССИИ:

gameland.ru

c-news



**СТРАНА
ИГР**

gi

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

СМОТРЕТЬ И ПОКАЗЫВАТЬ

Компания ViewSonic хорошо известна российскому пользователю благодаря многочисленным решениям в области отображения информации и в первую очередь, конечно же, мониторам. В начале сентября состоялась презентация, на которой представители ViewSonic сообщили о дальнейших планах и продемонстрировали серию проекторов нового поколения – PJ1168, PJ862, PJ678, PJ568 и PJ258. Особого внимания заслуживает модель ViewSonic PJ678, работающая без проводов. Этот проектор с опциональным шлюзом беспроводных презентаций WPG-150 обеспечивает возможность беспроводной передачи данных, в том числе для видеоприложений. Кроме того, аналоговый вход PC-VGA и цифровой вход DVI-I с поддержкой HDCP дают возможность подключать видеопроектору два компьютера одновременно. Проектор PJ258 с подставкой для iPod подойдет тем, кто привык жить в ногу со временем. Широкий набор возможностей подключения позволяет подсоединять к проектору ПК, DVD-плеер, игровые консоли и многое другое. В модели PJ258 используется технология Texas Instruments DLP для получения четкой и яркой картинки, что позволяет применять проектор практически в любых условиях.



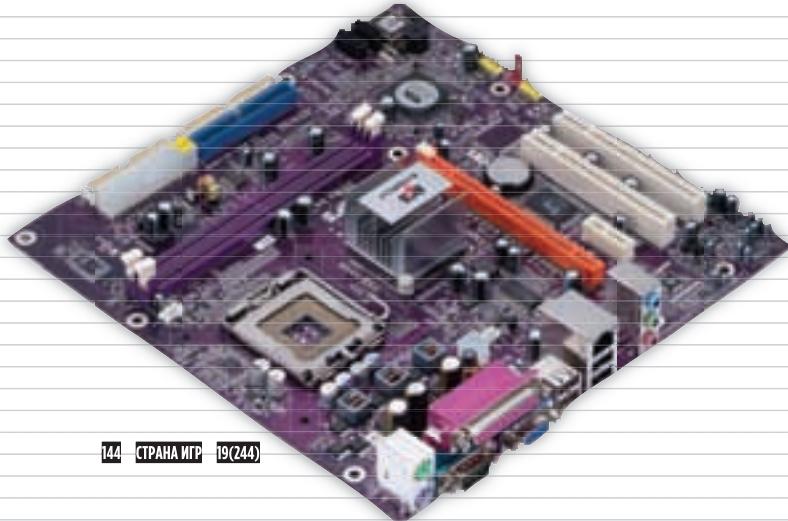
БОЛЬШЕ БЕЛЕНЬКИХ

Популярность плееров Apple iPod невероятно велика. Воспользоваться этим фактом пытаются многие, в том числе и сам производитель. На днях была анонсирована линейка настольных компьютеров Apple iMac. Модели отличаются в первую очередь диагональю дисплеев – технические характеристики и уровень производительности будет определяться самим покупателем. Apple iMac разработан на базе процессоров Intel Core 2 Duo и объединяет профессиональные характеристики в удобном монолитном дизайне. Система может использовать до 4 Гбайт оперативной памяти DDR2 SDRAM с частотой передачи данных 667 МГц. Компьютеры iMac оснащены графическими картами ATI новейшего поколения с процессором ATI Radeon HD 2600 PRO и памятью GDDR3 объемом 256 Мбайт. Также возможны комбинации с ATI Radeon HD 2400 XT и графической памятью GDDR3 объемом 128 Мбайт. Кроме того, новый iMac оснащается винчестерами емкостью до 1 Тбайт. Что касается средств связи, то в систему встроены: адаптер Wi-Fi AirPort Extreme 802.11n, порт Gigabit Ethernet; 5 портов USB 2.0 (включая 2 на новой клавиатуре Apple); по одному порту FireWire 400 и FireWire 800. В конструкции компьютеры используют не только пластик, но и стойкие к царапинам сплавы алюминия и стекло. В наборе поставляется удобная мышка и клавиатура, сливающиеся с общим дизайном. Цена моделей не сообщается.



СТОП, СНЯТО

Компания Hercules в первую очередь известна благодаря продуктам для музыкантов, активно работающих с компьютером. Но в ассортименте товаров этой марки имеется большое количество устройств для всех категорий пользователей. Например, в начале августа было объявлено о начале поставок в Россию новой модели веб-камеры Hercules Dualpix Exchange. Благодаря поддержке нового стандарта «USB 2.0 Video Class», камера удовлетворяет требованиям даже самых нетерпеливых пользователей – необходимо просто подключить камеру к компьютеру без установки драйверов и сразу же начать работу в любом из существующих приложений обмена мгновенными сообщениями. Максимальное разрешение 2 Мп в режиме Photo и 1280 X 960 в режиме Video позволяют эту веб-камеру идеальным инструментом для общения в Интернете. Съемка может осуществляться со скоростью до 30 кадров в секунду. Приобрести устройство можно будет по цене \$55.



ЛЕТАЙТЕ ЭКОНОМНО

Материнская плата начального уровня ECS P4M900T-M стоит сравнительно недорого, но способна работать даже с четырехъядерными процессорами Intel QX6700. Устройство выполнено в форм-факторе Micro-ATX и может быть использовано в корпусах небольшого размера. Эта платформа оснащена даже встроенным графическим чипом, который можно использовать в качестве временной замены, если не работает основная плата, или при установке в офисную, рабочую систему. Для относительно комфортной работы здесь предусмотрено все что нужно – встроенный аудиокодек, разъем PCI-Express x16, пара портов SATA и два IDE. Для подключения прочих адаптеров можно использовать один из стандартных PCI или слот PCI-E x1. Нельзя забывать о том, что это бюджетное решение, так что разъемов для оперативной памяти всего два. Естественно, эта плата не оснащена мощным движком для разгона, так что энтузиастам, скорее всего, придется подыскать другой вариант. Плата совсем недавно была представлена публике, так что цена ее пока не известна.

КВАРТИРА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА

Многие пользователи оценивают систему по внешнему виду системного блока. Оно и понятно, ведь встречают по одежке. Понимая это, компания GMC разработала совершенно новый корпус, который понравится и тем, кто использует компьютер исключительно для работы, и геймерам. Проблема сохранения цельности дизайна, которая часто возникает при установке в корпус внешних устройств другого цвета, решена с помощью откидных мини-накладок. Такие накладки закрывают два из четырех внешних приводов 5,25' и одно внешнее устройство 3,5'. Все необходимые пользователю разъемы – USB 2.0 x 2, Audio и Mic – также скрыты под маленькой сдвижной крышкой. В результате передняя панель D-30 выглядит цельно и у корпуса есть все шансы стать главным элементом изысканного интерьера, при том что пользователю обеспечен быстрый и комфортный доступ к приводам и разъемам. На передней и на задней панелях предусмотрены посадочные места для вентиляторов диаметром 120 мм. Шесть внутренних отсеков для винчестеров, 7 слотов расширения, горизонтальное расположение блока питания (ATX 2.0, 350 W, разъемы serial-ATA + PCI-E) и пластиковый раструб на боковой стенке для лучшей подачи воздуха к видеокарте дают широкий простор для маневра при выборе конфигурации. Розничная цена корпуса \$89



ТИХИЕ ИГРЫ

Радовать, и еще раз радовать своей продукцией продолжает нас компания Leadtek. Графическая плата Leadtek WinFast PX8400 GS TDH знакома нам еще с выставки в Тайпе. Эта модель отличается пассивным охлаждением на основе тепловых трубок. Плата использует графический процессор NVIDIA GeForce 8400 GS, изготовленный по 80-нм техпроцессу. Кarta комплектуется 256 Мб видеопамяти DDR2 с частотами ядра/шайдерного блока 459/900 МГц соответственно. Низкопрофильный дизайн позволяет установить карту в компактный корпус развлекательного центра. Кроме того, она предоставляет полную поддержку Microsoft DirectX 10 и Shader Model 4.0. Среди основных возможностей WinFast PX8400 GS TDH Silent аппаратное кодирование H.264, позволяющее выводить изображение высокой четкости на любой экран при минимальном использовании процессора. Технология NVIDIA PureVideo HD помогает достичь очень четкой картинки, плавного воспроизведения видео, правильной цветопередачи и реалистичного масштабирования изображения в фильмах и видео. Кара также способна воспроизводить HD DVD, Blu-ray и другие защищенные форматы в полном HD-разрешении благодаря встроенной поддержке HDCP.



СРЕДСТВО РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Многим пользователям компьютер нужен только для просмотра кино или прослушивания музыки (да, есть в наших селениях и такие оригиналы). Понимая это, производители готовых систем часто выпускают на рынок решения, которые называются мультимедиа-центры. Корейская компания Dvico представила недавно как раз такую систему. Мультимедиа-центр TViX-HD M-5100 выполнен в оригинальном дизайне и представляет собой фактически цилиндр. На деле это полноценный компьютер, но со слабой графической платой, так что играть на нем в серьезные игры не получится. Одной из наиболее ярких особенностей новинки является наличие универсального цифрового A/V-порта HDMI, поддержка кодека H.264, формата *.mkv и реализованная на аппаратном уровне возможность воспроизведения видео высокого разрешения 1080i/p. В дополнение функциональных возможностей, TViX-HD M-5100 получил способность автономно копировать и удалять файлы как со своего встроенного HDD, так и с внешних сетевых и USB-хранилищ. Весит такое устройство около 1.8 кг. Стоимость не сообщается.



ВСЕ В ОДНОМ

Компания Samsung Electronics, ведущий производитель мобильных телефонов и телекоммуникационных систем, представляет первые две модели из новой линейки музыкальных телефонов Beatz – F210 и F330. Элегантный слайдер Samsung F330 позволяет обмениваться данными на очень высоких скоростях до 3,6 Мбит/с, благодаря поддержке HSDPA. Это позволит владельцу F330 загружать и смотреть потоковое видео, музыку, прочие файлы. Аудио-плеер F330 позволяет прослушивать музыкальные файлы в различных форматах, включая MP3, предусмотрена возможность создания собственной музыкальной библиотеки, использования беспроводных стереонаушников, благодаря поддержке Bluetooth 2.0 A2DP. Для упрощения доступа к музыкальным возможностям телефона разработчики предусмотрели специально выделенную зону сенсорных клавиш. На российском рынке телефоны должны появиться уже этой осенью.





Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ХОРОШЕЕ ЗА ДЕШЕВО

ТЕСТИРУЕМ БЮДЖЕТНУЮ ПАМЯТЬ DDR2

ПРОГРЕСС ЛЕТИТ КАК ПАРОВОЗ, И ВОТ МЫ ОПЯТЬ НА ПОРОГЕ ПЕРЕХОДА. ПЕРЕХОДА К НОВЫМ ПЛАТФОРМАМ, НОВЫМ ПРОЦЕССОРАМ И НОВОМУ ТИПУ ПАМЯТИ. СТАНДАРТ DDR3 УЖЕ ВВЕДЕН В ОБИХОД МНОГИМИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯМИ, А МНОГИЕ КОМПАНИИ УЖЕ ПРИНЯЛИСЬ ШТАМПОВАТЬ ПЛАТФОРМЫ ПОД ЭТОТ ПОКА ЧТО НЕПОПУЛЯРНЫЙ СТАНДАРТ. НЕКОТОРЫЕ ДЕЯТЕЛИ СТРЕМЯТСЯ УБИТЬ ДВУХ ЗАЙЦЕВ СРАЗУ. НАПРИМЕР, ИНЖЕНЕРЫ MSI РАЗРАБОТАЛИ МАТЕРИНСКУЮ ПЛАТУ, КОТОРАЯ СПОСОБНА РАБОТАТЬ КАК С ПРОВЕРЕННЫМ ФОРМАТОМ DDR2, ТАК И С ИННОВАЦИОННЫМ DDR3 (ДВА РАЗЪЕМА НА ПЛАТЕ ПОДДЕРЖИВАЮТ ОДИН СТАНДАРТ, А ОСТАЛЬНЫЕ ДВА РАБОТАЮТ С ДРУГОЙ ПАМЯТЬЮ). ТАК ИЛИ ИНАЧЕ, DDR2 ОСТАЕТСЯ ВОСТРЕБОВАННОЙ И, ЧТО ПРИЯТНО, ПРОДОЛЖАЕТ ДЕШЕВЕТЬ. СОВСЕМ НЕДАВНО ПОЛЬЗОВАТЕЛИ И НЕ МОГЛИ ПОДУМАТЬ О ТОМ, ЧТО МОЖНО БУДУТ КУПИТЬ ДЕШЕВУЮ DDR2. СЕГОДНЯ УЖЕ ОБРАЗОВАЛСЯ СЕГМЕНТ БЮДЖЕТНЫХ РЕШЕНИЙ, ИЗ КОТОРЫХ МЫ ВЫБРАЛИ НЕСКОЛЬКО ЭКЗЕМПЛЯРОВ ДЛЯ ТЕСТА.



НЕМНОГО О DDR3

Прежде чем мы перейдем к рассмотрению тестовых образцов, хотелось бы пару слов сказать о новом формате памяти, на основе которого будут работать как платформы от Intel, так и системы на базе AMD-решений. Итак, DDR3 – это новый стандарт и этап развития оперативной памяти формата DDR SDRAM. Первые модули памяти стандарта DDR3 для настольных компьютеров были выпущены компанией Infineon летом 2005 года. От модулей DDR2 планки нового формата отличаются более высокой скоростью передачи данных и меньшим энергопотреблением. Скорость передачи данных устройств памяти DDR3 достигает сегодня 1600 Мбит в секунду. Напряжение питания было снижено производителями до 1.5 вольт. У устройств DDR2 этот показатель составляет 1.8 вольт. Таким образом, новый стандарт дает возможность энтузиастам получить более высокие результаты, ведь благодаря нововведениям разгонный потенциал DDR3 более высок. Интересно также, что многие производители мобильных решений уже сейчас сопрягают новоявленный стандарт с процессорами Intel Core 2 Duo и реализуют более производительные системы по сравнению с конкурентами. И, в принципе, это правильный подход, поскольку с 2005 года стандарт DDR3 прошел большое количество испытаний, а покупатели ноутбуков не так уж и часто обновляют комплектующие своих мобильных компьютеров. К сожалению, новый формат несовместим с платформами прежних поколений – такое мы уже наблюдали при появлении DDR2. Контактный ключ будет сдвинут относительно прежних решений, так что пользователь просто не сможет установить такую память в разъем DDR2. Повсеместной реализации DDR3 стоит ожидать не раньше чем через год-два, так что желающим делать апгрейд лучше сконцентрировать свое внимание на DDR2-решениях. А пока время DDR3 еще не пришло, переходим к рассмотрению тестовой памяти и эксперименту.

Что мы тестировали

2 x 1024 Мбайт, TwinMOS TMOSPC5300-1G-0EM
2 x 1024 Мбайт, PQI26400-1GSB
2 x 1024 Мбайт, Samsung M378T2953EZ3
2 x 1024 Мбайт, Corsair VS1GB667D2
2 x 1024 Мбайт, Hynix HYMP512U64CP8-Y5
2 x 1024 Мбайт, Kingmax KLD48F-AKB5
2 x 1024 Мбайт, Patriot PSD21G6672
2 x 1024 Мбайт, Patriot PSD21G8002

Методика тестирования

В первую очередь, стоит отметить, что для теста мы выбрали модули объемом 1 Гбайт каждый, которые продаются отдельно. Из таких экземпляров мы организовали пары (в итоге, наборы по 2 Гбайт), которые подверглись жестоким экспериментам со стороны сотрудников тестовой лаборатории. Такой выбор был сделан не случайно. Наборы из двух планок по 1 Гбайт каждая – наиболее востребуемые сегодня. Итак, что главное для памяти? Конечно же, ее скорость. Собственно, сам тест заключается в измерении оной различными методами для представленных в обзоре наборов памяти. Знаменитый архиватор WinRAR оснащен встроенным бенчмарком демонстрирующим скорость передачи данных для системы. Мы использовали его для модулей, работающих на номинальных частотах и таймингах 5-5-5-15. Достаточно сложно оценить качество памяти, не произведя тесты по разгону. Тут хотелось бы остановиться поподробнее. Материнская плата нашего тестового стенда основана на наборе системной логики NVIDIA nForce 590, который, позволяя разгонять системную шину и память независимо друг от друга, так как делитель частот памяти и системной ши-

ны может калиброваться в достаточно широком диапазоне. Для того чтобы получить грамотный результат, мы разгоняли память по частоте в два захода. В первом случае разгон осуществлялся для модулей с разблокированным делителем и с фиксированной частотой процессора, что позволяет адекватно оценить прирост производительности именно благодаря памяти, а не всей системе. Во втором режиме был выбран постоянный множитель 2/3, соответствующий номинальным настройкам системы, а разгон производился с помощью увеличения тактовой частоты системной шины. Уделили мы внимание и задержкам, как немаловажному параметру. Для таймингов мы тоже избрали два пути получения результата. Первый заключался в фактическом снижении значений задержек до того предела, когда система отказывалась стартовать. После очередного прогона тестов на стабильность мы пытались выжать из памяти максимум путем поднятия частоты на минимальных значениях таймингов. Отдельно отметим, что основным критерием надежности разгона была загрузка системы и успешное прохождение всех тестов на стабильность. Естественно, для более грамотного результата было бы полезно произвести многочасовой рабочий тест, но, к сожалению, на это просто не было времени.

Тестовый стенд

Процессор, ГГц: 2.66, Intel Core 2 Duo E6700
Материнская плата: Asus P5N32-SLI Premium
Видеоплата: ASUS EAX9000XTX
Жесткий диск, Гб: Seagate ST3400832NS (400 Гб, 7200 RPM, SATA)
Блок питания, Вт: 450 Вт, Floston

Название	Samsung M378T2953EZ3	TwinMOS TMOSPC5300-1G-0EM	PQI PQI26400-1GSB	Hynix HYMP512U64CP8-Y5	Corsair VS1GB667D2	Patriot PSD21G8002	Kingmax KLD48F-AKB5	Patriot PSD21G6672
Тип планок:	PC-6400	PC-5300	PC-6400	PC-5300	PC-5300	PC-6400	PC-6400	PC-5300
Базовая частота, МГц:	400 (DDR800)	333 (DDR666)	400 (DDR800)	333 (DDR666)	333 (DDR666)	400 (DDR800)	400 (DDR800)	333 (DDR666)
Минимальные тайминги на номинальной частоте:	5-3-3-3	5-3-3-4	4-3-3-3	4-3-3-2	4-3-3-2	4-3-3-2	4-3-3-2	5-3-3-4
Максимальная частота (разгон памяти), МГц:	425	386	474	487	399	494	473	396
Максимальная частота (разгон шины), МГц:	431	397	432	487	405	467	479	407
Максимальная частота при минимальных таймингах, МГц:	413	365	433	443	386	456	432	375

TWINMOS TMOSPC5300-1G-OEM

С этим производителем нам пришлось столкнуться в первый раз, как, впрочем, и большинству наших читателей. Самой привлекательной характеристикой такого модуля является цена. Таким образом, если не хватает средств на толковую систему, а нужно укомплектовать компьютер приличным объемом ОЗУ, то можно уделить внимание и такому бренду. Однако имеется несколько вопросов относительно стабильности работы – не умрет ли память в первые же две недели своей постоянной работы. Магазины обычно не очень охотно дают гарантию продуктам от малоизвестных изготовителей. Разгоняется, тем не менее, эта память не очень хорошо, и результат нас не впечатлил.

**HYNIX HYMP512U64CP8-Y5**

Корейская компания Hynix Semiconductors принадлежит концерну Hyundai, который не только автомобили делает, но еще и в информационных технологиях завязан. Чипы этой фирмы можно увидеть на многих видеокартах. Графические схемы Hynix используются в основном с бюджетными решениями или платами от малоизвестных компаний. Что касается протестированного модуля, то здесь у нас практически нет претензий – как по цене, так и по производительности. Собранный комплект показал отличные результаты и по стабильности, и по разгону. Внешне невзрачная память марки Hynix Semiconductors заслуживает не только нашей похвалы, но и награды «Лучшая покупка».

PQI PQI26400-1GSB

Еще один малоизвестный производитель в нашем обзоре порадовал куда больше. С памятью PQI нам приходилось сталкиваться, но по сравнению с мэтрами от OCZ и Corsair такие планки смотрятся, мягко говоря, бледненько. Однако по сравнению с остальными бюджетными вариантами эти модули одни из лучших! Если бы производитель заботился качественным охлаждением в виде незамысловатых алюминиевых пластин, то мы бы получили неплохой разгонный вариант из категории среднего класса. По всем тестам память показывает отличные результаты, а цена заставляет задуматься о приобретении. Может быть, в скором времени PQI порадует нас и экстремальными вариантами, а также решениями для энтузиастов.

**CORSAIR VS1GB667D2**

Компания Corsair специализируется, в первую очередь, на решениях для энтузиастов. Многие помнят оригинальные решения этой марки, как, например, модули с водяным охлаждением или индикаторами уровня загрузки. Однако фирма Corsair производит память и для бюджетного сектора. Такие планки имеют обозначение VS и продаются в рамках линейки ValueSelect. Протестированные нами модули показали не очень хороший результат. Что виной этому – неудачная партия памяти или нежелание делать хорошо за небольшие деньги? Нам приходилось иметь дело с наборами из этой серии. Они не только не заслуживали нареканий, но и получали от нас награды. Будем надеяться, что этот случай – единичный.

PATRIOT PSD21G8002

Нельзя сказать, что память производства Patriot распространена повсеместно, однако большое количество пользователей отдают предпочтение именно ей. Популярность модулей этой марки обусловлена, в первую очередь, оптимальным соотношением параметров цена/качество. Если говорить о результатах, то эта память по сравнению с остальными испытуемыми модулями вышла на первое место. Интересно также, что итоги разгона мы получили невысокие. То есть память отлично работает, но не очень хорошо разгоняется. Для большинства покупателей важен именно первый результат, так что без зазрений совести награда «Выбор редакции» достается именно этому набору и непосредственно единичному экземпляру.

**KINGMAX KLDD48F-AKB5**

Компания Kingmax известна не только российскому пользователю, но и далеко за пределами нашего государства. Большую популярность продукты этой марки заслужили в странах азиатского региона. Под данной маркой выпускаются модули памяти для стандартных ПК, ноутбуков и даже серверных систем. Мы также писали о самых маленьких в мире USB-флешках производства Kingmax. Большинство продуктов этой фирмы принадлежат бюджетному сегменту, так что инженеры данной компании знают, как угодить пользователю и сделать продукт не очень дорогим. Рассмотренные нами модули показали средний результат, как по производительности, так и по разгону – ничего особенного.

**SAMSUNG M378T2953EZ3**

Компания Samsung оснащает своими чипами львиную долю видеоплат, в том числе и из категории High-End, то есть высокопроизводительных. Мало того, чипы этой марки очень ценятся у оверклокеров. Но в нашем случае, бюджетный вариант оперативной памяти подкачал. Память скорее подойдет тем, кто не собирается ничего разгонять в своем компьютере и производительность системы будет его устраивать и так. Из минусов, между прочим, отметим, что CL-задержка, выставленная по умолчанию, была равна шести, и никакие танцы с бубном не позволили ее снизить. При этом цена планок слишком высока – производитель требует денег за марку.

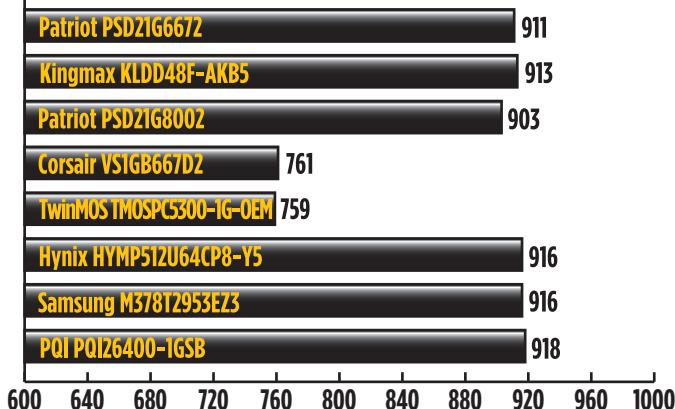
PATRIOT PSD21G6672

Производители модулей оперативной памяти приняли за стандарт обозначение DDR2-667, несмотря на то что такой тип памяти работает при характеристиках 666 МГц. Сделано это было, чтобы не спугнуть глубоко верующих пользователей (число 666 – число дьявола) и просто суеверных граждан. Мы в характеристиках памяти указали действительную базовую частоту, хотя ни в коем разе не хотим оскорбить чувств наших читателей. Рассматриваемый модуль от Patriot, по сравнению со старшей моделью не слишком сильно блеснул по всем параметрам, однако и это решение, скорее всего, найдет своего благодарного покупателя. Цена также не слишком высока.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

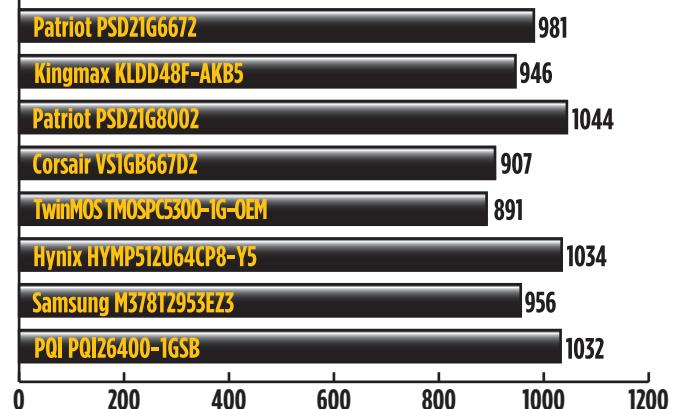
РЕЖИМ ПО УМОЛЧАНИЮ С ТАЙМИНГАМИ 5-5-5-15

WINRAR



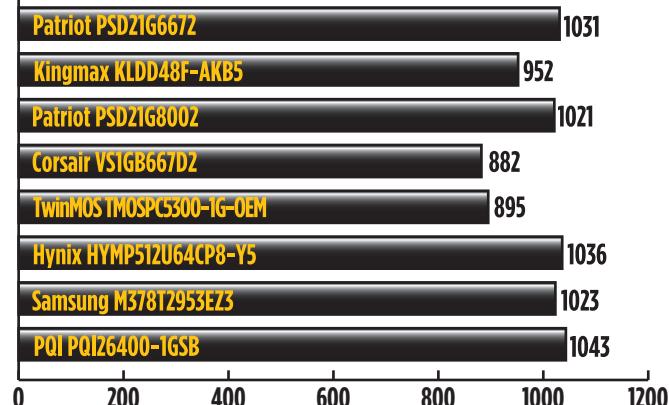
РЕЖИМ РАЗГОНА FSB/RAM С ТАЙМИНГАМИ 5-5-5-15

WINRAR

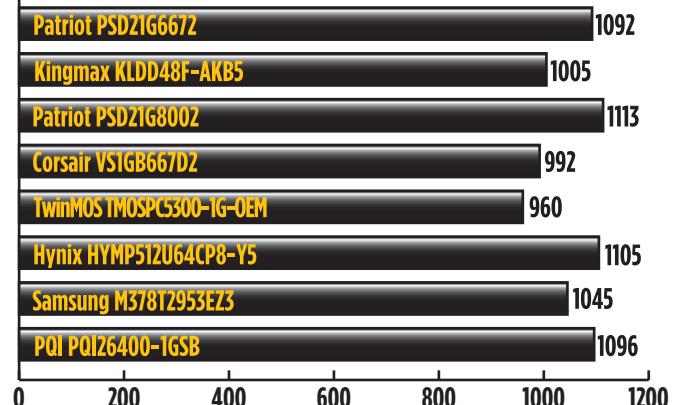


РЕЖИМ МИНИМАЛЬНЫХ ТАЙМИНГОВ НА НОМИНАЛЬНЫХ ЧАСТОТАХ

WINRAR

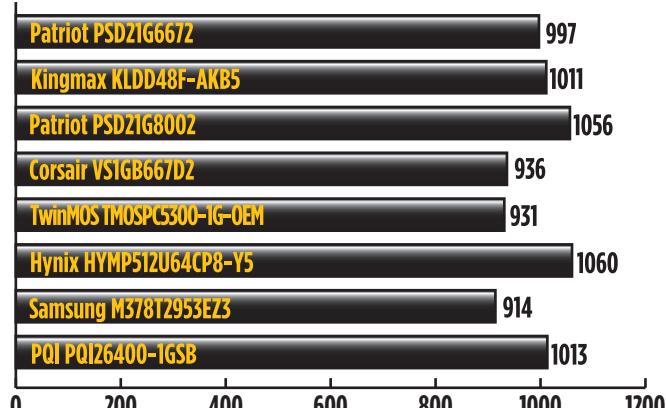


РЕЖИМ МАКСИМАЛЬНОЙ ЧАСТОТЫ НА МИНИМАЛЬНЫХ ТАЙМИНГАХ. WINRAR



РЕЖИМ РАЗГОНА С ЗАБЛОКИРОВАННЫМ ДЕЛИТЕЛЕМ (5-5-5-15).

WINRAR



Выводы

Наше тестирование показало, что производительность не всегда обеспечивается широко известным именем. Например, разочаровали нас своим результатом модули производства Samsung. Мы ожидали от этих планок большего. То же самое касается и продукта от Corsair. Но, как ни странно, на высоте оказались модули от компании Patriot. В данном случае мы получили весьма адекватный результат, а в надежности этих модулей сомневаться

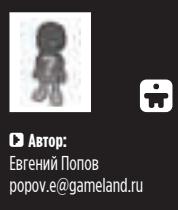
практически не приходится. За высокий результат и стабильность во всем мы отдаём награду «Выбор редакции» набору и, соответственно, одному модулю Corsair VS1GB667D2. Отличным результатом нас порадовал продукт от корейского концерна Hyundai/Hynix. Приличный разгонный потенциал, возможность держать марку на высоких частотах и невысокая цена – за это грех не отдать награду лучшая покупка модулю Hynix HYMP512U64CP8-Y5, который, работая в паре с себе подобным, обошел многие другие.

ОБЛАДАЮЩИЙ ДА УСЛЫШИТ АКУСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ SVEN MA-333

МОДЕЛЬ АКУСТИКИ, О КОТОРОЙ ПОЙДЕТ РЕЧЬ В ДАННОМ ОБЗОРЕ, БЫЛА ПРЕДСТАВЛЕНА КОМПАНИЕЙ SVEN ЕЩЕ В МАЕ 2007 ГОДА, В РАМКАХ РАСШИРЕНИЯ ЛИНЕЙКИ АКТИВНЫХ СТЕРЕОКОЛОНК. СЕРИЯ MA ОТЛИЧАЕТСЯ КЛАССИЧЕСКИМ ДИЗАЙНОМ И ТЕМ ОСОБЕННЫМ ШАРМОМ, КОТОРЫЙ СВОЙСТВЕНЕН ПРОДУКТАМ SVEN. ОТДЕЛЬНЫМ ПУНКТОМ СЛЕДУЕТ ОТМЕТИТЬ НЕВЫСОКУЮ СТОИМОСТЬ НАБОРА SVEN MA-333. ЧТО МОЖЕТ ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ ЗА СВОИ ДЕНЬГИ ЭТЫЙ КОМПЛЕКТ, МЫ ВЫЯСНИМ В ПРОЦЕССЕ ТЕСТИРОВАНИЯ.

Акустическая система SVEN MA-333 поставляется в традиционной упаковке с указанием технических характеристик и особенностей комплекта. В продаже можно найти набор в цветовом решении «вишня», «светлое дерево» или «серебро». К нам на тестирование попал последний вариант. Внешний вид устройства заслуживает только положительной оценки. Сделано все очень качественно. Если рассматривать комплект с ламинированием под дерево, то от настоящей древесины использованный в данном случае MDF отличить будет очень сложно. Динамики закрыты черной защитной сеткой из синтетической материи, которая натянута на деревянную рамку. Желающие могут снять эту решетку одним движением руки. Интересной особенностью набора SVEN MA-333 можно считать выведенный на лицевую панель фазонивертор, благодаря чему колонки можно размещать в непосредственной близости от стены. Габариты корпуса колонок составляют 18x35x22 сантиметров. Ручки регулировки расположены с задней стороны одной из колонок. Наго сказать, что каждый раз совершаешь цикл неудобных движений для того, чтобы подстроить нужные параметры, не очень удобно. Однако расположение панели на лицевой стороне испортило бы общий дизайн-колонок. Отметим в дополнение, что ножками колонки не снабжены, но в комплекте имеется набор резиновых накладок на kleen, так что пользователь сам может решить, нужны ему эти ножки вообще или нет.

Что касается технических особенностей, то динамические головки снабжены магнитным экранированием. Диаметр фиксирована СЧ-динамика 12 сантиметров. Предусмотрен и купольный шелковый твиттер с диаметром 22 мм. Внутри стенки обклеены синтепоном – это заметно, даже если заглянуть через отверстие фазонивертора. К колонкам можно подключить сабвуфер, например, SVEN HA-616W, SVEN HA-626W или SVEN HA-636W, который придется приобретать отдельно. Для него предусмотрены соответствующие разъемы на задней панели ведущей колонки. Мы прослушивали с помощью SVEN MA-333 несколько музыкальных композиций, причем в каждой был поставлен определенный акцент. Были мелодии и с большим содержанием высокочастотных партий, а были и откровенно басовые треки. Воспроизведение нам очень понравилось, а если учесть столь низкую цену комплекта, то оно просто превосходное. Очень реалистичное звучание было получено на средних частотах, не отстают и басы. На фоне этого великолепия особенно высокие частоты не выделяются, однако это можно компенсировать регулировкой тембра. Интересно также, что звучание уже вполне хорошо сбалансировано при стандартных положениях регуляторов. Запаса громкости будет более чем достаточно даже для любителей попугать соседей.



\$70



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выходная мощность системы, Вт (RMS)	60
Диаметр динамиков	ВЧ – 25 мм, НЧ – 133 мм
Сопротивление, Ом	8
Магнитное экранирование	да
Напряжение питания	220 В, 50 Гц
Диапазон частот, Гц	30–20 000
Регулировка высоких частот, дБ	3.10
Регулировка низких частот, дБ	3.10
Перекрестные помехи, дБ	> 45
Отношение сигнал/шум, дБ	> 75
Материал корпуса	MDF
Размер, мм	180 x 232 x 350
Масса, кг	10.0
Цвет	вишня, светлое дерево, серебро

ВЕРДИКТ

Безусловно, качественная акустика – залог хорошего звучания. Однако среди огромного многообразия комплектов на рынке достаточно сложно выбрать одновременно недорогой и технически грамотно выполненный набор. Несмотря на то что в данном случае мы имеем дело с сопровождающим набором формата 2.0, по звуку он не уступает многим комплектам гораздо большей стоимости. Мало того, пользователь всегда может выбрать то цветовое решение, которое будет совпадать по дизайну с самим компьютером или комнатой. От нас же акустика SVEN MA-333 заслуживает оценки «отлично».

ГАДЖЕТ ДЛЯ МЕЛОМАНОВ

ПЛЕЕР RITMIX MEIZU RF-7400

КОМПАНИЯ RITMIX В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ СЕРЬЕЗНО ВЗЯЛАСЬ ЗА РОССИЙСКИЙ РЫНОК. ВПРОЧЕМ, МЫ НЕ ПРОТИВ – ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ ЭТОТ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ РАДОВАЛ НАС КАЧЕСТВЕННЫМИ И НЕДОРОГИМИ МОДЕЛЯМИ. И ЕМУ ПОКА ЭТО УДАЕТСЯ. СОВСЕМ НЕДАВНО КИТАЙСКАЯ КОМПАНИЯ MEIZU ЗАКЛЮЧИЛА ДОГОВОР С RITMIX. БЛАГОДАРЯ ПЛОДОТВОРНОМУ СОТРУДНИЧЕСТВУ, ЭТИ ФИРМЫ ПЛАНИРУЮТ ВЫЙТИ В ЛИДЕРЫ В СФЕРЕ ПОРТАТИВНЫХ ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ. ПЕРВЫМ РЕЗУЛЬТАТОМ ЭТОГО ПАРТНЕРСТВА СТАЛ ПЛЕЕР RITMIX MEIZU RF-7400, КОТОРЫЙ МЫ И РАССМОТРИМ.

Компания Meizu прославилась, в первую очередь, благодаря смартфону Meizu M8, и в этом немалая заслуга дизайнеров, предложивших столичную общественность интересное решение. Экстерьер плеера Ritmix Meizu RF-7400 также не уступает многим продуктам от конкурирующих компаний. Прежде всего, стоит отметить миниатюрные размеры проигрывателя. Толщина рассматриваемого плеера всего 7 мм! Поставляется Ritmix Meizu RF-7400 в двух цветовых решениях. К нам на тестирование попал плеер с черным корпусом, однако в продаже встречаются и варианты в серебристом исполнении. Объем памяти тестируемой модели – 1 Гбайт, но при желании можно приобрести решение с объемом вплоть до 8 Гбайт.

Теперь перейдем к рассмотрению самого устройства. Дизайн упрощен до предела. Никаких выступающих деталей и механических кнопок. Исключение составляет только лишь защелка-блокиратор «Hold». Для работы с плеером предусмотрено всего две клавиши. Они механические, но регулировка звука производится легким нажатием или прикоснением к ползунку. Все команды выполняются четко, а сенсор не отличается особой гиперчувствительностью. Отдельного комментария заслуживает батарея устройства – плеер может проработать две суток на максимальной громкости! Если же слушать его только во время поездок на работу/учебу, то заряда аккумуляторов хватит на все пять рабочих дней. Меню понятно и проработано до мелочей, так что освоиться с плеером можно за 10 минут. Странно, но производитель не предусмотрел отдельного пункта «Видео»

в списке возможностей. Таким образом, видео-файлы нужно открывать через браузер, что не всегда удобно. Однако меломаны останутся довольны – настройки звука тут хоть отбавляй. Несколько фирменных эффектов, гибкий эквалайзер, а также отдельный пункт регулировки ограничения громкости. Нам очень понравилась система работы с изображениями. Их можно не только пролистывать в полноэкранном режиме, но и выбирать из списка эскизов. Изображения можно закачивать на плеер практически любого размера, однако объемные файлы могут открываться слишком долго. В плеере предусмотрена функция звукозаписи. Пользователь может записывать напрямую с радио, а также может работать с внешними источниками с помощью встроенного микрофона. К компьютеру плеер подключается напрямую, через кабель. То есть устанавливать программное обеспечение и переводить файлы в специфический формат не потребуется. Заряжается плеер через тот же кабель, что используется для передачи данных. При этом устройство необходимо включить. Теперь рассмотрим комплектацию. Плеер поставляется в стильной коробочке черного цвета. Внутри, помимо самого Ritmix Meizu RF-7400, находится подробное руководство на русском языке (даже слишком подробное), кабель для подключения плеера к компьютеру (он же кабель для зарядки), диск с программным обеспечением, а также наушники черного цвета. Что касается наушников, то тут все в рамках нормы – обычная гарнитура без изысков. Не требовательные пользователи останутся ей довольны, как, впрочем, и самим плеером.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей	TF, 1.5" 176x132
Воспроизведение аудио	MP3, WMA, OGG, WAV
Диапазон частот	20 Гц – 20000 Гц
Соотношение сигнал/шум	>85 дБ
Искажения	<0.3%
Воспроизведение видео	AVI, 25 кадров/сек
Графические изображения	BMP, JPEG, GIF
Объем памяти тестируемой модели	1 Гбайт
Размеры	81x39x7 мм
Вес	42 г



ВЕРДИКТ

По результатам тестирования можно сказать, что картинка отображается без явных помех, а чувствительность приема находится на высоте. По качеству тюнер Leadtek WinFast TV2000 XP Global ничем не уступает аналогам. Рассстраивает только слабая программная реализация. В рабочем состоянии тюнер потребляет не так уж и много системных ресурсов. При функционировании Leadtek WinFast TV2000 XP Global загрузка центрального процессора меняется на 20–22%. Из достоинств аппаратной реализации отметим наличие качественного приема как TV, так и FM, работы в режиме PIP (картинка в картинке) и записи с любым системным кодеком.



Автор:
Евгений Попов
porov.e@gameland.ru

ГЕЙМЕРСКИЕ СЕРДЦА

ВСЕ О ПРОЦЕССОРАХ AMD ATHLON FX

ПОСЛЕ ВЫХОДА НА РЫНОК INTEL CORE 2 DUO КОМПАНИЯ AMD СИЛЬНО ПОТЕРЯЛА В ПОЗИЦИЯХ. НОВЫЕ ЯДРА, ПОСТРОЕННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АРХИТЕКТУРЫ CONROE, ОКАЗАЛИСЬ ЭФФЕКТИВНЕЕ ПО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ И БОЛЕЕ ЭНЕРГОСБЕРЕГАЮЩИМИ. В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ AMD ПРИХОДИТСЯ СОПЕРНИЧАТЬ С INTEL ТОЛЬКО ПОСРЕДСТВОМ СНИЖЕНИЯ ЦЕН НА ПРОДУКЦИЮ. МЫ УЖЕ ИМЕЛИ ДЕЛО С 65-НМ ПРОЦЕССОРАМИ С ЯДРАМИ BRISBANE, ОДНАКО ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЕ И КОНКУРЕНТОСПОСОБНЫЕ РЕШЕНИЯ ОЖИДАЮТ НАС ТОЛЬКО В БУДУЩЕМ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, КОМПАНИИ AMD УДАЛОСЬ ИЗГОТОВИТЬ НА БАЗЕ ПЛАТФОРМЫ K8 БЕСКОМПROMИССНОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ И ЭНТУЗИАСТОВ. ЛИНЕЙКА ПОЛУЧИЛА НАЗВАНИЕ AMD ATHLON 64 FX.

Что день грядущий нам готовит?

Сегодня большинство популярных процессоров от Intel производится с использованием техпроцесса 65 нм. Меньше транзистор – меньше тепловыделение и, соответственно, энергопотребление. Такой подход позволил инженерам Intel изготовить на одном кристалле два и больше ядер. Как образец возможностей был выпущен четырехъядерный процессор, состоящий из двух Intel Core 2 Duo E6700. Более отточенная технология изготовления по 90-нм технология уже не помогает AMD, и отставание уже слишком велико.

Итак, первое полноценное поколение процессоров от AMD, изготовленных по технологии 65 нм, нас ожидает в начале декабря этого года, однако новейшие игровые решения появятся только в 2008 году. Наиболее интересным для энтузиастов и хардкорных геймеров можно считать четырехъядерный AMD Agena FX с объединенным изюшем L2. Однако и сегодня у нас есть возможность познакомиться с последней разработкой инженеров AMD, а именно – с ответом на четырехъядерную новинку от Intel. Речь идет о двухпроцессорной платформе и AMD Athlon 64 FX седьмого поколения.

AMD Athlon 64 FX-74. И двух ядер мало

Использование четырех ядер будет полезно при работе с массивными приложениями, которые требуют больших рабочих затрат от системы. Настольная платформа AMD Quad FX предназначена, по мнению производителей, не только для одновременной работы с несколькими приложе-

ниями, но и для поддержки игр, которые в будущем будут способны работать в сложенном tandemе с многоядерными системами. Как известно, основной проблемой четырехъядерных процессоров является небольшое количество приложений, которые разумно распределяют задачи между ядрами процессора. В результате процессор 4x будет работать практически так же, как и процессор 2x с существующими сегодня играми. Об этом мы уже писали в прошлом номере.

Компания AMD не хватило производственных мощностей, чтобы выпустить единое четырехъядерное решение. Поэтому последние модели игровых FX, а именно AMD Athlon 64 FX-70, AMD Athlon 64 FX-72 и AMD Athlon 64 FX-74, устанавливаются на специальные платформы парами. И продаются также комплектами по два процессора. Фактически, AMD пришлось взять некоторые уже существующие разработки из мира серверных систем, где зачастую на одной материнской плате используются два процессора. Поскольку использующийся сегодня Socket AM2 не поддерживает мультипроцессорные конфигурации, то был заимствован кардинально новый для настольных систем от AMD разъем. Ранее процессоры AMD отличались от моделей Intel по LGA 775 наличием ножек. Если сравнивать какой-нибудь Intel Core 2 Duo с AMD Athlon 64 FX-7x, то внешне отличий обнаружить не удастся. Что касается инноваций в области технологий, то здесь порадоваться практически нечему. Кроме уже существующей SOI, была добавлена технология гвоздевого напряжения DSL. Таким образом, процессору позволяет работать на повышенных тактовых час-

тотах, а гибридные слои препятствуют повышению температуры. Тем не менее, разгонный потенциал новых моделей не так уж и высок – практически они работают на пределе своих возможностей.

AMD Athlon 64 FX-51. С чего все начиналось

Первый представитель линейки процессоров AMD Athlon 64 FX не был двухъядерным решением. Это сложно представить, поскольку сегодня высокая производительность ассоциируется только с мультизадачностью, а значит, и с многоядерными решениями. Увидела свет серия FX в сентябре 2003 года, хотя ожидалось, что новые игровые процессоры появятся на рынке гораздо раньше. Тем не менее, даже здесь прослеживается связь с серверными AMD Opteron. Дело в том, что первыми 64-битными моделями стали именно процессоры для рабочих станций. Поддержку 64-битной адресации памяти и расширение регистров общего назначения получил и AMD Athlon 64 FX-51. Интересно также, что тогда впервые был введен внутренний контроллер памяти (ранее эту функцию исполнял один из компонентов чипсета материнской платы). В AMD Athlon 64 FX-51 была также встроена поддержка мультимедиа-инструкций SSE2, а кэш-память второго уровня составляла невообразимый тогда 1 Мбайт. В дополнение отметим, что используемые сегодня повсеместно теплораспределительные металлические крышки (в английской варианте – Heat spreader), под которыми прячется сам кристалл, были введены только тогда. Главное отличие AMD

Athlon 64 FX от стандартных AMD Athlon 64 заключалось в типе поддерживаемой памяти и в подходе к ее использованию. Дифференцирование продукта лишило массовый сегмент рынка на тот момент работы с двухканальной памятью, но также и избавило от необходимости покупать более дорогую регистровую память. По результатам первых тестов, AMD Athlon 64 FX-51 был заметно быстрее популярных Intel Pentium 4, но репутацию геймерского продукта еще не заслужил.

AMD Athlon 64 FX-53. Конкуренция продолжается

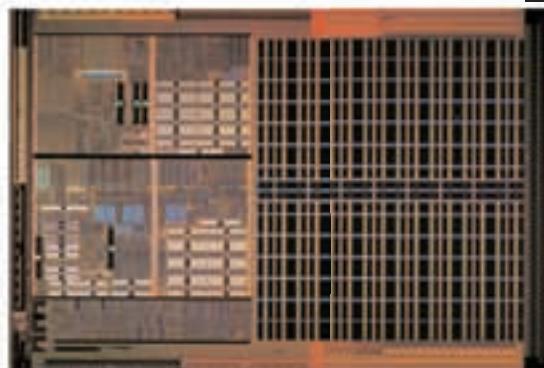
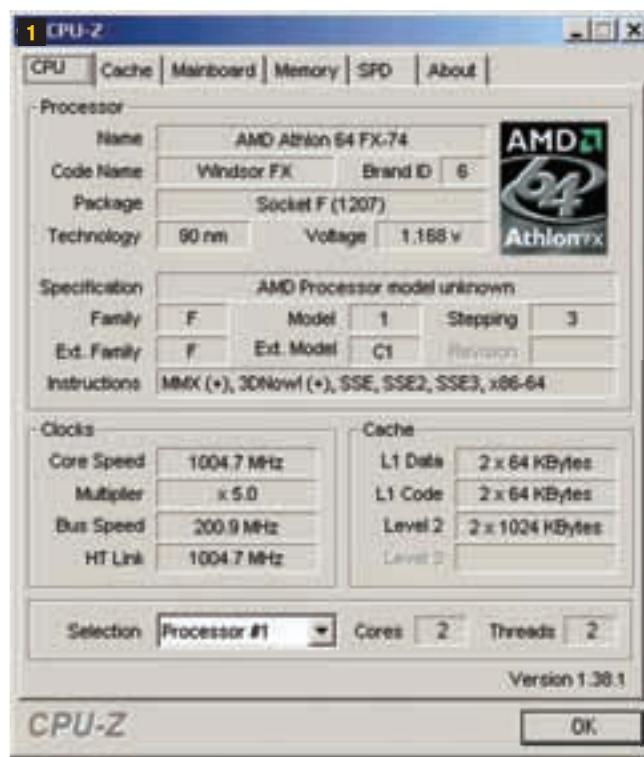
Выяснять, у кого мегагерц больше, традиционные противники начали по-настоящему жестоко с появлением первых Intel Pentium 4 Extreme Edition, которые, впрочем, большой популярностью у энтузиастов не пользовались. Ориентированные на геймеров экстремальные процессоры от Intel были не столь эффективны, да и стоили дороже. На выставке достижений компьютерного хозяйства CeBIT 2004 сотрудники AMD объявили о рождении нового монстра в лабораториях компании. Им стал AMD Athlon 64 FX-53. Тем не менее, достаточно сложно было найти такую модель на прилавках магазинов. И дело было отнюдь не в заоблачной цене (за такой процессор можно было отдать чуть меньше \$1000), а в том, что на тот момент серьезную вычислительную мощность можно было получить от процессоров, которые стоят в два-три раза дешевле, и магазинам просто не разумно было покупать их у поставщика. Как AMD Athlon 64 FX, так и экстремальные модели от Intel, популярностью у простых граждан не пользова-

1 При использовании технологии Cool'n'Quiet частота работы ядер снижается, но при этом снижается ли не в два раза и энергопотребление процессора AMD Athlon 64 FX-74.

2 Ядро Clawhammer процессора AMD Athlon 64 FX-55 обладает повышенным тепловыделением. Пог Socket 939 была выпущена также версия на знаменитом ядре San Diego с использованием технологии производства 90 нм вместо малоэффективной 130 нм.

3 Подложка первого двухъядерного процессора AMD Athlon 64 FX-60 для платформы Socket 939.

4 Такими процессорами серии FX были всегда, но увеличение количества ядер приводит к изменению техпроцесса.





лись. Фактически такие процессоры играли роль технологических достоинств. Хотя, конечно же, среди фанатов высоких скоростей наверняка находились люди, которые без сомнений выкладывали последние деньги зарагоцененный кристалл. С выходом AMD Athlon 64 FX-53 ранее разработанный AMD Athlon 64 FX-51 был снят с производства. На деле ничем неожиданным эта модель не отличалась от предшественника. Тепловой конверт остался прежним, благо, как и частоты системной шины, памяти и напряжение питания. Изменению подверглась только лишь частота ядра — она была увеличена на 200 МГц. Все уникальные разработки AMD приберегла до момента выпуска платформы с поддержкой Socket 939.

AMD Athlon FX-60. ЛУЧШИЙ В СВОЕЙ КЛАССЕ.

Вместе с появлением платформы при поддержке Socket 939 мы получили первые двухъядерные модели процессоров серии AMD Athlon X2. Вместе с новыми сериями были выпущены AMD Athlon 64 FX-53 и AMD Athlon 64 FX-55. Последний в течение всего 2005 года с момента появления был мечтой всех энтузиастов. Но заслуги всех предыдущих решений, безусловно, меркнут перед первым игровым двухъядерным процессором от AMD. В знак этого производитель присвоил ему индекс FX-60. Последним одноядерником стал AMD Athlon 64 FX-57 с частотой работы 2.8 ГГц, но и он фактически повторяет всех своих предыдущих коллег. Так же как и AMD Athlon 64 X2 4800+, новая модель была основана на ядре Toledo. На деле, AMD Athlon 64 FX-60 имеет два ядра, каждое из кото-

рых обладает кеш-памятью второго уровня объемом 1 Мбайт. Произведен Toledo также по 90 нм технологическому процессу. Единственное же отличие Athlon 64 FX-60 от Athlon 64 X2 4800+ состоит в увеличившейся тактовой частоте, которая достигла величины 2.6 ГГц. Выпущена эта модель не так скоро, как хотелось бы. Аналитики компании уверяют, что задержка была обусловлена тем, что рынок был не готов к появлению двухъядерного решения, поскольку слишком мало приложений поддерживало многопоточность. Такую же картину мы наблюдаем и с четырехъядерными моделями.

AMD Athlon 64 FX-62. Новая платформа — новый процессор

Компания AMD слишком долго тянула с анонсом платформы с поддержкой памяти DDR2. В результате отказаться пришлось не только от устаревшей памяти, но и от во многом успешного разъема Socket 939. В мае прошлого года было объявлено о начале поставок двухъядерных процессоров AMD Athlon 64 5000+ и AMD Athlon 64 FX-62. Помимо прибавки к числовому индексу, новоявленный FX получил поддержку технологии MD Virtualization и небуферизованную память DDR2. На деле такой процессор представляет собой 940-контактный чип семейства K8 для настольных систем. Данная модель стала последней версией процессора с использованием активных ножек на текстолите. Для платформы AM2 был изготовлен только этот, единственный процессор.



Наш словарь

Технология SOI (от английского — Silicon on Isolator) — технология изготовления полупроводниковых приборов, основанная на использовании трёхслойной подложки со структурой «кремний-изолированный кремний» вместо обычно применяемых монолитных кремниевых пластин. Данная технология позволяет добиться существенного повышения быстродействия микроэлектронных схем при одновременном снижении потребляемой мощности и габаритных размеров.

Технология Cool'n'Quiet — это технология понижения скорости и энергопотребления центрального процессора, разработанная инженерами AMD для процессоров серии Athlon 64. Её действие заключается в понижении частоты и напряжения при неполной загруженности ЦП. Цель данной технологии — снизить общее энергопотребление и тепловыделение, позволяя тем самым уменьшить скорость вращения вентилятора.

Буферизованная память — рост объема поддерживаемой памяти сдерживается возможностями чипсетов и разводкой материнских плат. Чтобы избежать этого, было решено использовать полностью буферизованную память FB-DIMM (Fully Buffered, Dual In-line Memory Module). На деле это всего лишь иной путь к реализации интерфейса между контроллером и чипами памяти непосредственно. Буферизованная память использует последовательное соединение буферов модулей памяти высокоскоростными каналами передачи данных.

Socket 939 — разъём для процессоров фирмы AMD. Содержит 939 контактов очень малого диаметра вследствие чего они очень мягкие. Этот разъём является «упрощённой» версией предыдущего Socket 940, применявшегося в серверах и высокопроизводительных компьютерах. Отсутствие одного отверстия в разъёме не позволяло устанавливать в него более дорогие процессоры.

Socket AM2 (известный также как Socket M2, но переименованный во избежание путаницы с Cyrix MII) — унифицированное процессорное гнездо, разработанное фирмой AMD для настольных процессоров всех сегментов рынка. Он был выпущен 23 мая 2006 года в качестве замены для Socket 939 и Socket 754. Хотя он имеет 940 контактов, он не совместим с Socket 940, поскольку более старый Socket 940 не поддерживает двухканальную оперативную память DDR2.



4

ЗВУКОВЫЕ СИГНАЛЫ BIOS

Название	Частота	Кеш L2	Ядро	Количество ядер	Техпроцесс	Разъём
FX-74	3,0 ГГц	2 Мбайт	Windsor FX	2	90 нм	Socket F
FX-72	2,80 ГГц	2 Мбайт	Windsor FX	2	90 нм	Socket F
FX-70	2,60 ГГц	2 Мбайт	Windsor FX	2	90 нм	Socket F
FX-62	2,80 ГГц	2 Мбайт	Windsor	2	90 нм	Socket AM2
FX-60	2,60 ГГц	1 Мбайт	Toledo	2	90 нм	Socket 939
FX-57	2,80 ГГц	1 Мбайт	San Diego	1	90 нм	Socket 939
FX-55	2,60 ГГц	1 Мбайт	San Diego	1	90 нм	Socket 939
FX-55	2,60 ГГц	1 Мбайт	Clawhammer	1	130 нм	Socket 939
FX-53	2,40 ГГц	1 Мбайт	Clawhammer	1	130 нм	Socket 939
FX-53	2,40 ГГц	1 Мбайт	Sledgehammer	1	130 нм	Socket 940
FX-51	2,20 ГГц	1 Мбайт	Sledgehammer	1	130 нм	Socket 940
FX-51	2,20 ГГц	1 Мбайт	Sledgehammer	1	130 нм	Socket 940

Артефакт номера

Сборники ен-ком по
Guilty Gear X
и Breath of Fire 4

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно высыпал: «Вот это да! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Самоизданные фэнские комиксы (или, как их называют на родине самураев, додзинси) по мотивам игр – обычное дело в Японии. Тем не менее существуют и официально опубликованные сборники, в которых попадаются как юмористические истории, так и настоящие мелодрамы, пусть и на всего 6-8 страниц. Впрочем, больше всего мне понравились сборники ен-ком, четырехкадровых стрипов. Первая же подобная антология по Guilty Gear X убедила меня, что разглядывать зарисовки из жизни Кая Киске, Сола Бэдгая, Джем Курадобери и всех-всех-всех можно и без знания японского языка – все и так понятно без слов (если, конечно, знать сюжет игры и персонажей). Воодушевившись, я начала разыски-

вать ен-комы по другим знакомым играм. В онлайновом магазине подержанных комиксов мне попалась книга по Breath of Fire 4. Увы, приключения Рю и Нины оказались далеко не столь очевидными, как похождения героев файтинга, лишний раз напомнив – пора учить язык Страны восходящего солнца! И все-таки порой я снова и снова разглядываю забавные рожицы за авторством японских художников – вид озадаченно-го Рю улучшает настроение на целый день вперед.

Владелец:
Одинцова Наталья,
odintsova@gameland.ru



№19(220)
Год назад

Тема номера:
В тылу врага 2 vs
Company of Heroes

«Уважаем что, осенний
призыв в крови играет?» (с) –
Возмущенный читатель.



№19(172)
Три года назад

Тема номера:
Grand Theft Auto:
San Andreas

Кто тогда мог представить
себе скандал с «горячим
кофе» и его последствия?



№19(124)
Пять лет назад

Тема номера:
Need for Speed:
Hot Pursuit 2

В те годы каждая игра
серии еще не имела
официальную топ-модель.



№19(76)
Семь лет назад

Тема номера:
Red Alert 2

Тема этого номера – вовсе
не Red Alert 2, а репортаж
с ECTS 2000.

Вы и сами можете
ознакомиться с прошлыми
номерами журнала,
их электронные версии
выложены на наш DVD!

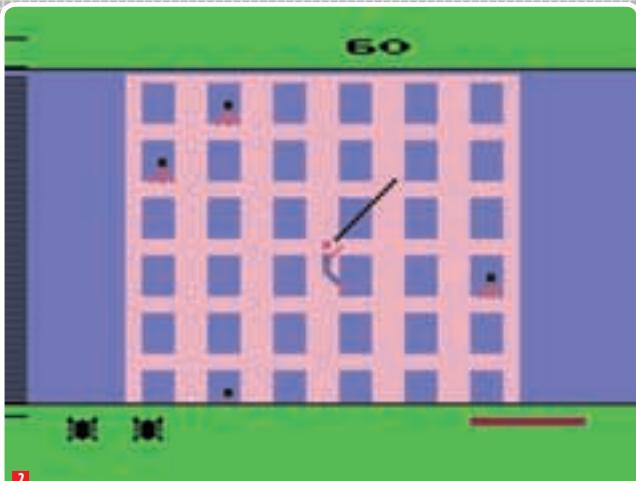
Ретроконкурс 21

ИГРЫ ПО ФИЛЬМАМ

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм, основанным на фильмах, а разыгрываем мы пару замечательных японских фигурок Человека-паука. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №21», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знает все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



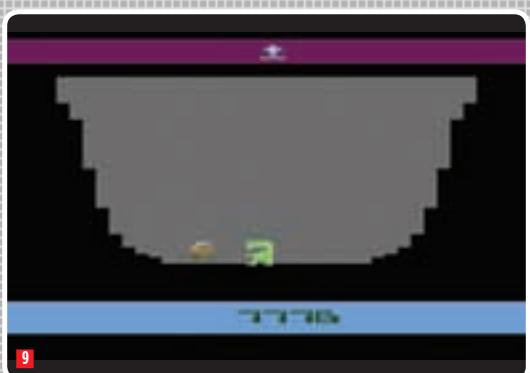
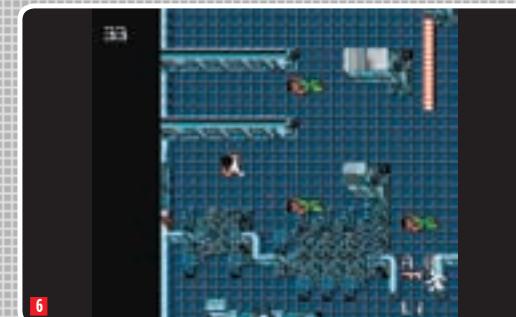
Спешите! В конкурсе примут участие ответы, при сланные до 1 ноября. Торжественное подведение итогов состоится в 24(249) номере «Страны Игр».



Правильные ответы

16-й ретроконкурс, номер 14(239)

- 1 – *Zombies Ate My Neighbours*
- 2 – *Killer Instinct*
- 3 – *Super Metroid*
- 4 – *Cannon Fodder*
- 5 – *Daffy Duck: The Marvin Missions*
- 6 – *Final Fantasy Mystic Quest*
- 7 – *Mega Man 7*
- 8 – *Mortal Kombat 2*
- 9 – *Super Mario World*
- 10 – *Syndicate*



Подведем итоги!

При шестнадцатом ретроконкурсе, замечательный соник Торо, отправляется в Калужскую область к Евгению Арменскому. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Omikron: The Nomad Soul

ЖАНР:
ACTION-ADVENTURE.
FREEPLAY

ПЛАТФОРМА:
PC, DC, PS

РАЗРАБОТЧИК:
QUANTIC DREAM

ИЗДАТЕЛЬ:
EIDOS

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Андрей Шилонов
skarjd@gameland.ru

1 Да, это снова киберпанк.
Нет, дождя не ждите.

2 Город поделен на четыре района. К финалу выпускают побегать на природе, но недалеко и недолго.

3 У героя, в теле которого мы начинаем путь, уже есть богато обставленная квартира, соблазнительная жена и ответственная работа в полиции...

В конце 90-х души особо усидчивых и внимательных игроков (а это, как известно, самые ценные души) порабощали злые демоны. Ведь только усердный игрок, не лишенный романтической склонности к познанию оригинальных жанровых сочетаний, мог за кучей досадных недоразумений разглядеть недоделанный шедевр. Именно таким недошедевром был Omikron – ловушка, придуманная темными силами. Все диски с игрой открывали путь в другую вселенную. На вступительном экране герой слезно умолял переселить вашу душу в его тело, ради спасения параллельного мира. Наивный игрок соглашался, попадал в Омикрон, после чего погибал в когтях демонов (из которых самыми страшными были Интерфейс и Тормоза) и больше никогда не возвращался к компьютерным или видеограмм. Кое-кто, впрочем, избежал грустной участи, освоился в незнакомом городе, научился ловко скрываться, меняя тела (а с ними – места жительства), и припеваючи зажил в Омикроне, подрабатывая на подпольных боях без правил да закусывая в ресторанах «стейком из шамы» под песни Дэвида Боуи. Продать душу предлагали не столько за стейк и Боуи, сколько за свободное исследование футуристического города, со всеми его ресторанами, магазинами, клубами, подъездами, квартирами, закоулками... Но главное – с толпами праздношатающегося народа и вереницами сверкающих машин. Впрочем, первые же стуки по клавиатуре рассеивали мираж свободы. За иллюзией виртуальной жизни, помимо коварного плана захвата вселенной, скрывался типичный квест, не сложный, зато скрещенный с файтингом, ролевой игрой и шутером от первого лица. Никакого органичного вплетения этих элементов не было в помине. В основном мы занимались исследованием фантастического города, общением с NPC, распутыванием головоломок, а экин начался в строго отведенных сюжетом точках и там же заканчивался. Порой выход из одной и той же ситуации мог удивить. Например, погибнув в бою с негодяем, который был значительно сильнее нашего героя, мы неожиданно занимали тело убийцы и в очередной раз вспоминали, что играем за собственную душу, а не за персонажа. Парадокс, но на общую линейность прохождения вся эта чехарда с переселением почти не влияла, хотя любое тело радовало неповторимыми особенностями (от которых также проку почти не было). Так что на каждое достоинство находился свой недостаток, и Omikron не спасли приятные мелочи, вроде возможности покататься на такси. Сложные поединки и повсеместные тормоза отпугнули многих любителей «чистого adventure», а все прочие прониклись идеей видимой свободы только после выхода Shenmue и Grand Theft Auto 3. Стал бы Omikron лучше, если бы авторы не гонялись за синей птицей, ограничившись сделанным на совесть квестом? Пожалуй, нет. Сила «Омикрона» не в жанровых корнях, а в душе. В 1999-м игрок, осмелившийся махнуть рукой на все недостатки, смирился с корявым управлением и высокими системными требованиями, пропадал в иной реальности, открывал для себя букет неповторимых впечатлений и почти настояще ощущение «большого города». Вот такой он, один из первых action-adventure. freeplay. Игра, которая могла стать мечтой, но стала всего лишь предвестником нового поджанра.



Myst

ЖАНР:
ADVENTURE-FIRST-PERSON

ПЛАТФОРМА: PC, MAC OS,
SEGA SATURN, PSONE,
ATARI JAGUAR, AMIGAOS,
CD-I, 3DO

РАЗРАБОТЧИК:
CYAN, INC.

ИЗДАТЕЛЬ:
BRODERBUND SOFTWARE

ГОД ВЫХОДА: 1993



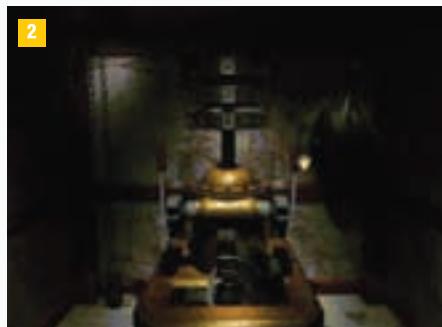
Автор:
Иван «cicero» Бондарь
cicero@k66.ru

1 О путешествии по каждому из четырех миров Атрус оставил дневник. Весьма занятное чтиво, надо сказать.

2 Все эти сложные и не-понятные механизмы емко описываются одним-единственным словом «штуковина».

3 Вглядитесь в напряженное лицо Сирруса. Если принести ему красных листов, то помехи станут меньше, и он расскажет нам свою грустную историю.

24 сентября 1993 года у всех владельцев PC появилась причина купить CD-дисковод. Это была даже не просто веская причина, а обязанность. В этот день на прилавках появился легендарный в будущем Myst, который издавался только на малораспространенных в начале 90-х лазерных дисках. Созданный чуть ли не в гараже командой из семи человек, он стал не просто успехом, он стал вехой, возвысившей жанр приключенческих игр от первого лица да и сами игры как таковые. 6 миллионов проданных копий – рекорд, побитый позже только The Sims. Да простят меня фанаты за такое вольное сравнение, но эти две игры во многом схожи. Именно они привлекли внимание обывателей к компьютерным играм. Обе они подкупают какой-то открытостью и дружелюбностью, и совершенно не важно, играл ли человек до этого когда-нибудь. Справится любой, особенно с Myst, где весь интерфейс сводится к одному только курсору, а враги отсутствуют вовсе. Создатели и идеальные лидеры Cyan, Inc., братья Робин и Рэнд Миллеры (Robyn and Rand Millers), на коленке смастерили технологическое чудо, поражавшее игроков пейзажами, которые еще долгое время было нестыдно повесить на рабочий стол. Да и сейчас графика смотрится весьма достойно для своих преклонных 14 лет, пусть и состоит из одних пререндеренных декораций. Собственно, на экране лишь сменяются неподвижные изображения, но этот-то скромный подход и подарил такое высокое качество картинки. В 93-м всем стало ясно, зачем нужны CD-ROM'ы. Стоит отметить, что разработчики избавили себя от труда моделирования персонажей, а игру – от кукол, которые бы только испортили впечатление. О нет, все роли исполнялись живыми людьми, точнее самими разработчиками (вот это да, оказывается, бывает не только предостерегающее «Озвучено профессиональными программистами», они еще и на моделях персонажей экономят!). Как оказалось, не зря они это придумали: публика была в восторге, а видео с участием актеров стало одной из особенностей сериала. В Myst мы знакомимся с весьма занятной историей. Фабула такова: человек по имени Атрус обладает даром: книги, в которых он описывает неведомые миры, открывают ворота в них. Но его сыновья Сиррус и Ахенар неизвестно почему уничтожили большую часть книг (самокрутки делали, не иначе), за что были заточены отцом в книга-ловушки. Мы же попадаем на остров Myst без каких-либо прямых указаний, только братя, вещающие из своих темниц, просят принести им книжные листки, разбросанные по четырем мирам (Selenitic, Stoneship, Mechanical, Channelwood), каждый со своими законами и неповторимыми чертами. Они не похожи друг на друга ни внешне, ни по природе загадок. Но сначала в эти миры нужно попасть, попутно распутав несколько головоломок. В Лунном мире проверят наш слух да еще и заставят пройти лабиринт (с непрерывным вычерчиванием схемы на листочке), в Механическом испытывают инженерные навыки. Мир Каменного корабля предъявляет требования к элементарным знаниям физики, а Лесные каналы предложат настроить водопровод и приложить чуток сообразительности. И хотя за Myst последовало четыре продолжения, одно ответвление и онлайн-игра, никто так и не превзошел успех прародителя.



The Devil Inside

Бравый парень по имени Дэйв попадает в старинный особняк, намереваясь, вопреки традициям Resident Evil, зачистить местность от вездесущих зомби, заставить всех бесов умыться кровавыми слезами и вырезать под корень всю прочую нечисть. Временами Дэйв оборачивается демонической девкой по прозвищу «Дива». В свою очередь, Дива изводит врагов черной магией, а свободные от бренных тел души садет прямиком в ад. Казалось бы, что особенного в этой парочке, пусть даже запертой в одном человеке? Ах нет, все не так просто. Дэйв и Дива не обычные охотники за привидениями, а участники популярного реалити-шоу. Весь «survive horror» вычурно разыгран и приправлен остроумными комментариями ведущего, кадрами из телестудии, замедленными повторами удачных выстрелов да бурной реакцией зрителей на ваши особо смелые геройства. Развернувшееся действие в реальном времени транслируют с нескольких камер. Кроме того, по пятам за вами неотрывно следует живой и непуганый оператор, которого местные чудики сожрут при первой же возможности. Правда, вскорости к вам примчится другой любитель экстремальной видеосъемки (воистину, телекомпании готовы идти на любые жертвы ради высоких рейтингов... то есть ради большого искусства, конечно). Шоу начинается. Перейдите в режим «картинка в картинке» и наслаждайтесь обзором с нескольких точек сразу, чертыхаясь от обилия багов, но все глубже погружаясь в этот самобытный мир. Ведь только здесь трудности с камерой могут стать частью игрового замысла...



Black & White

В начале была идея. Идея симулятора Бога. Потом идея обернулась игрой и сошла с небес на землю. Нечто едва ощущимое, воображаемое, мистическое стало привычным и материальным. Не скажу, что играть в Black & White было менее интересно, чем следить за его созданием, но жизнеспособность произведения удивляет до сих пор. В игре есть Боги. Сила их влияния зависит от веры простых смертных. Чтобы вера в Бога росла, приходится творить чудеса. Помогать развивать поселение, набивать склады едой и древесиной или держать людей в страхе, выжигать леса и требовать жертвоприношения. У Бога есть питомец, огромное животное-титан. Своенравным поведением и физическими потребностями зверь не уступит иному симу; может танцевать на радость детям, поливать и удобрять поля, лечить деревенских мирных жителей или есть их, разрушать дома да бросаться камнями. Бог тоже может бросаться всем, что попадется под руку. А еще – выслушивать личные просьбы и мольбы смертных (квесты, по нашему). Каждый такой квест, как правило, заканчивается нравственным выбором в пользу светлой или темной стороны. Два обаятельных советника (добрый и злой) всегда готовы дать подобающий совет. Но, бывает, так хочется пустить все на самотек, зевнуть да потихоньку отойти в историю... Странный Creature Isle и неуклюжий Black & White 2 расставлены по углам, где переминаются с лапы на лапу и все гадают, кто же бросится делать искусственное дыхание спящему Богу...



С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

PlayStation 2 Slim (RUS)	Nintendo Game Cube Super Mario Smash Football	Xbox 360 Premium
4860 р.	4185 р.	13500 р.
PSP Base Pack (EURO)	PlayStation 3 Starter Pack (PS3 + 2 игры + Resistance + Motorstorm)	Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)
6210 р.	20800 р.	9990 р.

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- ★ Огромный
выбор компью-
терных игр
- ★ Игры для всех
телевизионных
приставок
- ★ Коллекционные
фигурки из игр



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



«ПЕРСЕПОЛИС»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 18 ОКТЯБРЯ

■ ЖАНР:
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
■ РЕЖИССЕР:
■ ПРОИЗВОДСТВО:
■ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:

АНИМАЦИОННАЯ ДРАМА / МЕЛОДРАМА
PERSEPOLIS
МАРДЖАНА САТРАПИ, ВЕНСАН ПАРОННО
США, ФРАНЦИЯ, SONY PICTURES CLASSICS
95 минут



В 1978 году, в ответ на реформы шаха, по Ирану прокатилась волна недовольства. Любопытно, что возмущение народа вызывало не столько само зажимание прав и свобод, и даже не проамериканская политика. Это был вопрос веры, ведь муллы искали истинный ислам. У трона, на котором сидел тиран, пощатнулась ножка. В сентябре 1979 года разразилась Исламская революция, покончившая с монархией. Лидером Иранской Республики стал язотла Хомейни – религиозный фанатик до мозга костей, однажды предложивший Горбачеву отказаться от идеологии коммунизма и обратиться в ислам. Хомейни был яростным шинтом и поставил веру выше государства, а последствия этого иранский народ расхлебывает и сейчас, когда вся власть принадлежит религиозной верхушке. Горькая насмешка истории: народ, боровшийся за свою веру, от нее же и пострадал. Например, исламские фундаменталисты, приddy к власти, сразу же показали, где место женщины. Как говорил Хомейни, «женщина – воспитатель человека». Но не человек. Она должна соблюдать множество строгих правил,

быть верной слугой мужчины и вообще осознавать свою неполноценность. Никакой свободы самовыражения, минимальные представления о внешнем мире и замкнутость на семью – вот удел иранской мусульманки. О событиях революции и первых годах после нее рассказывает Марджана Сатрапи (Marjane Satrapi) в своем автобиографическом черно-белом комиксе *Persepolis*, вышедшем в свет в 2000 году. В нем Марджана представляет свой взгляд на события, взгляд ребенка (в начале комикса Сатрапи 6 лет, а в финале – 14). Девочки, которая хочет веселиться с подружками, встречаться с мальчиками, слушать ABBA и Iron Maiden и вообще жить нормальной подростковой жизнью. Маленькая Марджана сталкивается с резким контрастом между семейной и публичной жизнью, она оказывается между молотом идеологии и наковальней собственных чувств. Собственно, это классическая история борьбы человека и системы, злободневная и актуальная в наши дни. Однако в «Персеполисе» найдется место и юмору, и просто трогательным моментам.



РЕЖИССЕР

МАРДЖАНА САТРАПИ

■ ФИЛЬМОГРАФИЯ:
отсутствуют

Марджана родилась 22 ноября 1969 в иранском городе Рашт. Не сложно подсчитать, что во время революции ей было всего девять лет, то есть ее переходный возраст пришелся как раз на время перемен. Выросла Сатрапи в Тегеране, где училась во французском лицее. В 1983 она с семьей переехала в Вену, закончила школу декоративных искусств в Страсбурге, а в 1994 переехала во Францию. И свой четырехтомный «Персеполис» и детские книжки Марджана пишет на французском языке, знакомом с детства. *Persepolis* получил премии Международного фестиваля комиксов в Ангuleme (2001) и Франкфуртской книжной ярмарки (2004). Сейчас он переведен на 16 языков, но великий и могучий среди них не затесался. Любопытно, что комикс повествует не только о взрослении Марджаны, но и о жизни женщин семьи Сатрапи (а по сути о всех мусульманках вообще), о консервативной бабушке, о стойкой матери и эксцентричной тетушке. Комикс-роман поднимает вопросы любви, секса, судьбы женщины, ее места в обществе и жизни, так что можно сказать, что «Персеполис» – во многом феминистское произведение. Сама же Марджана говорит, что написала «Персеполис», чтобы привлечь внимание к важным для нее темам: «Я пацифистка. Я верю, что мировые проблемы можно решить».



Режиссурой и сценарием фильма Сатрапи занимается совместно с Венсаном Паронно (Vincent Paronnaud), да к тому же взяла на себя анимацию, так что никакой самодельности не предвидится. Фильм – это именно перевод комикса на 35-миллиметровую пленку. Если хотите узнать, что же такое «Персеполис» и с чем его едят в лучших домах Европы, советую заглянуть на <http://www.sonyclassics.com/persepolis/> и посмотреть трейлер. Например, в нем показывают сцену, когда Марджана, уже девушка, бежит на занятия. Ее останавливают стражи порядка на автомобиле с громкоговорителем и отчитывают: «Вы не должны бежать – ваши ягодицы непристойно двигаются. Это недопустимо». Сатрапи не выдерживает: «Тогда просто перестаньте плятиться на мою задницу!» Шутка ли, актом непривычения для девочек-подростков становится не курение, не алкоголь, не отвязные вечеринки, не граффити и даже не ночной гоп-стоп (все это остается свободным европейцам, американцам и ребятам из Бирюлево). Для мусульманок предел вольнодумства – снять хиджаб и распустить волосы.



ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



«ПРИСТРЕЛИ ИХ»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 25 ОКТЯБРЯ

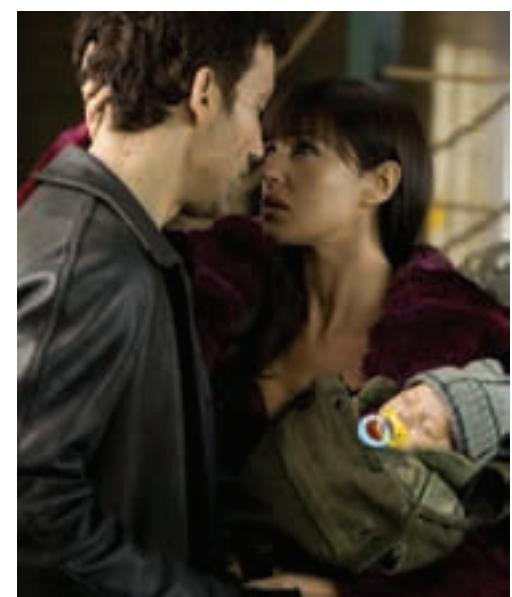
► ЖАНР:	КРИМИНАЛЬНЫЙ ЭКШИН, ТРИЛЛЕР
► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	SHOOT 'EM UP
► РЕЖИССЕР:	МАЙКЛ БЭВИС
► В РОЛЯХ:	КЛАЙВ ОУЭН, МОНИКА БЕЛУЧЧИ, ПОЛ ДЖИАМАТТИ, ГРЭГ БРИК
► ПРОИЗВОДСТВО:	США, NEW LINE CINEMA
► ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



«Пристрели их» – перевод довольно-таки нейтральный. Вот «Замочи всех» звучит куда более вызывающее, но как ни называй, крови и насилия в кадре меньше не станет. Герой Клайва Оуэна, мистер Смит, творит на экране форменное безобразие, покрывая пол ровным слоем злодейских трупов, когда спасает беременную женщину от мафии. Да вот только в самый разгар перестрелки ребенок запросился подышать свежим воздухом, так что суворому дядьке с пистолетом пришлось побывать в роли акушера. Пуповину, естественно, перерезал прицельным выстрелом. Почему за материю и малышом охотятся, мы не знаем. Судя по всему, замешаны в этом грязном деле не только мафиози, но и высокопоставленные чиновники, а это уже напоминает историю младенца Иисуса, который тоже родился в стесненных условиях и которого мечтал убить царь Ирод. Как бы там ни было, мистер Смит вместе с проституткой (в исполнении роскошной Моники Белуччи), взявшей на себя заботу о новорожденном, спасают малыша. Надо сказать, герой Оуэна ведет себя нелогично. Что бы вы сделали с бочкой мазута, возле которой стоят гангстеры? Разумеется, взорвали бы, чтобы всех накрыло. А мистер Смит пристреливает аккуратную дырочку в днище бочонка, с разбегу перекатывается на спину и скользит по луже так быстро, что никто и прицелиться не успевает.



Кроме него, он же герой. Наши эксперты подсчитали, что мистер Смит с пистолетом убивает до четырех человек за две секунды, так что в самом проигрышном положении оказываются бедолаги-статисты, которые в кадр-то попасть не успевают, а уже получают пулю в живот. А вот так выглядит классическая сцена погони в варианте «Пристрели всех». Мистер Смит прыгает на крышу красного BMW, в прыжке обстреливает стеклянный люк и сквозь него падает прямо на сиденье водителя (двери – для неудачников). Из окна черного внедорожника, гонящегося за Смитом, высывается серьезный мужчина с автоматом и разносит стекла BMW вдребезги (хоть хозяин-то удивится). Наш герой отводит авто чуть вправо, резко жмет на тормоза и раскрывает дверь, которую серьезный мужчина с автоматом сносит своей крепкой бандитской башкой. Бум,bam, стекла в разные стороны, дверца отлетает, негодяй теряет сознание, а его автомат падает на асфальт. Смит же, вновь набравший скорость, абсолютно безэмоционально, на полном ходу поднимает упавшее оружие. Все происходит не слишком эффектно и броско, но зато хладнокровно и отточенно, словно мистер Смит идет в магазин с молоком и хлебушком, а не убивает людей. Старичок Джон «Крепкий орешек» Маккейн, понуро опустив голову, отправляется на пенсию.



И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

«ДЕНЬ ВЫБОРОВ»

НА ЭКРАНАХ РОССИИ С 18 ОКТЯБРЯ

► ЖАНР:	КОМЕДИЯ
► РЕЖИССЕР:	ОЛЕГ ФОМИН
► ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	«ДЕНЬ ВЫБОРОВ»
► В РОЛЯХ:	КВАРТЕТ «И», МИХАИЛ ЕФРЕМОВ, ВАСИЛИЙ УТКИН, ДМИТРИЙ ПЕВЦОВ
► ПРОИЗВОДСТВО:	РОССИЯ
► ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	105 МИН.

На самом деле «День выборов» – это театральная постановка, которая на протяжении вот уже четырех лет собирает полные залы. Спектакль рассказывает историю радиостанции, к которой обратился олигарх, чьего кандидата надо раскрутить на местных выборах. Беда только в том, что пропиарить надо массажиста из бани с ходкой на зону (этот роль в фильме сыграл шоумен и спортивный комментатор Василий Уткин). Предвыборная кампания выходит шумной, веселой и до того успешной, что... Впрочем, не будем портить вам удовольствие спойлерами и дадим прокатчику содрать с вас триста рублей за билет. За киноверсию «Дня выборов» взялся Олег Фомин, автор сериалов «NEXT», «КГБ в смокинге» и «Молодой Волкодав», а роли исполнили как артисты спектакля (Квартет «И»), так и приглашенные актеры. Коль скоро у нас выходят фильмы-памфлеты подобные этому, значит, пульс свободы слова в России еще прощупывается, хотя песно в стиле «Любэ» под эпизодическим названием «С нами Путин и Христос» пришлось вырезать. Но и без этого сатиры и здорового юмора хватит на всех.



Анджей Бартковяк (Andrzej Bartkowiak), режиссер фильма Doom, твердо решил опорочить игровую индустрию. Не поймите превратно, Doom – конечно, не увялолицна, но тоже не подарочек. Когда геймеры просят фильм «по мотивам», то получают, как правило, нечто совершенно неперевариваемое (Resident Evil – редкое исключение из правил). А секрет-то в том, что режиссер должен быть с руками, растущими из плеч, а не откуда попало. Предыдущие картины Бартковяка, как и «Дум», не поражают воображение: «Ромео должен умереть» (Romeo Must Die), «Сквозные ранения» (Exit Wounds) и «От колыбели до могилы» (Cradle 2 the Grave). Теперь же Анджей взялся за экранизацию Street Fighter. Что из этого выйдет, судить рано, но испортить экшн-фильм элементарно: возмите нудный и банальный сюжет, пожалейте денег на постановку боевых сцен и наймите бездарных актеров – и картина готова к сливи в помои. Работа над темой лошадкой по кличке «Уличный боец» начнется в начале следующего года, а прокатом займется 20th Century Fox.



Инспектор Гаджет – человек будущего. Помните все эти приспособления и механизмы, которыми напичкали его хирурги? Но сколько денег для этого понадобилось бы на самом деле? Миллионы? Миллиарды? Терри Цвигофф (режиссер «Плохого Санты»), взявшись работать над пародией The \$40,000 Man, решил пофантазировать на тему «А что если?» Главный герой – астронавт, попавший в автокатастрофу. Из его тела решили сконструировать биочеловека, да вот только выделили на все про все 40 тысяч американских рублей. Что за чудо-юдо-андроид из этого получится, узнаем в 2010.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов

WANTED
667.000.0



10 ЛЕТ ONE PIECE

МАНГА: One Piece | ФОРМАТ: комикс, 47 томов | АВТОР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Эйитиро Ога, 1997 | ИЗДАТЕЛЬ: Shueisha | ЖУРНАЛ: Weekly Shonen Jump | НАШ РЕЙТИНГ: 5.0

Если вы живете в Японии, вам не скрыться от One Piece. Манга выходит каждую субботу, аниме – каждое воскресенье. Популярнейшая пиратская история «о дружбе и мечтах» в этом году празднует свое десятилетие: первая глава была опубликована в журнале Weekly Shonen Jump 4 августа 1997 года. Многое воды утекло с тех пор: комикс превратился в телесериал, телесериал стал основой для восьми полнометражных фильмов, художник Эйитиро Ода женился на Тиаке Инабе, которая на фестивале Jump Festa косплеяла придуманную им же пиратку Нами, а One Piece стал третьей самой успешной мангой в истории Японии. Впереди ее только полицейская комедия Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-tae Hashutsujo (сокращенно Kochi Kame), которая идет в том же Shonen Jump уже тридцать второй год, и Dragon Ball, заложивший основы жанра сёнэн – боевой манги для мальчиков. И если Dragon Ball стал первооткрывателем жанра, в котором сейчас сняты Naruto и Bleach, то One Piece показывает, каких невероятных высот можно в нем достичь. Как в анекдоте: «А долго ли, умеючи? Умеючи – долго». One Piece, запланиро-

ванный на пять лет, разменял второй десяток, и конца-края пиратским приключениям не видать. 25-й том установил национальный рекорд по продажам манги в стране – одно только первое издание разошлось тиражом в два с половиной миллиона экземпляров! К 46-му тому суммарный тираж достиг 140 миллионов томов (население страны – менее 130 миллионов человек), а One Piece получил еще и титул манги, быстрее всего достигшей тиража в 100 миллионов. Как ему это удалось? Что такое есть в One Piece, что отличает его от всех прочих комиксов? Сложно сказать. Эйитиро Ода, автор манги, который исполняет обязанности и художника, и сценариста, не скрывает, что основой его работы стал Dragon Ball Акиры Ториямы. В детстве Ода с огромным удовольствием следил за приключениями Гоку и всех его товарищ и частенько рисовал любимых героев. Он и сейчас с питетом относится к Торияме и его произведениям – хотя и сам давно уже стал его равноправным партнером. One Piece начался как обычная манга для мальчиков. Десять лет назад мы познакомились с парнишкой по имени Монки Д. Луффи, который твердо решил стать королем пиратов. Казалось бы, стандарт-



Эйитиро Ода очень любит переодевать своих героев в обычную повседневную одежду. И даже в ней они всегда выглядят на все сто.



Автор:
Илья Сонин
sonin@gameland.ru

АНИМЕ-БОНЫСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип *Luffy vs Blueno*, смонтированный из сцен телесериала *One Piece* на композицию *Lift Me Up* от *Moby*; российский трейлер OVA-сериала «Карас»; отрывок гоночного телесериала *Wangan Midnight*; официальный анимационный музыкальный клип на песню *Universe* в исполнении Маа Сакамото.



За десять лет стиль рисования в *One Piece* сильно изменился. Это – классические дизайны. Обратите внимание на характерную черту: в *One Piece* у всех героев есть десны.



К семи героям в этом году прибавился еще один.

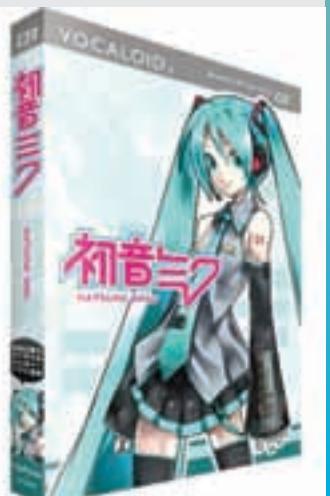
ная завязка: теперь, как в любой другой манге, ему надо отметелить двадцать-тридцать прочих претендентов и взойти на трон. К счастью, Ода пошел совсем другим путем. Его творчество показывает, каким откровением может стать работа в уже созданном жанре, если пользоваться не шаблонами, а талантом. *One Piece* стал известен, прежде всего, благодаря невероятно подробному, умному и закрученному сюжету. В других комиксах ничего подобного никогда не было и до сих пор нет. Обычно история в мальчиковой манге нужна только чтобы быстренько объяснить читателю, почему героям жизненно необходимо десять-двадцать глав подряд бить мордой такому-то злодею. В *One Piece* все по-другому: финишная прямая с мордой занимает от силы одну десятую всей манги, остальное – сложнейшие, напряженные, постоянно изменяющиеся сюжетные линии. Поначалу вообще не ясно, что к чему и кто злодей. Сюжет петляет и так, и эдак, действие происходит одновременно в нескольких местах, последствия переплетаются между собой и приводят к непредсказуемым результатам... Происходящее часто становится настолько сложным, что Оде приходится рисовать карту



Всегда было известно, что между культурами Японии и США лежит целая пропасть, но никогда это не было так очевидно, как сейчас. Дело в том, что японцы собрались сделать игру на непопулярную у них тему – про Вторую мировую. Игра называется *Moe Moe 2 Ji Taisen*; это интерактивная новелла с элементами квеста и стратегии. Каждому виду военной техники того периода художники придумали свою рисованную девочку, в костюме которой отражен ее прототип. И, да, русские «танки» и «самолеты» в игре обязательно будут! Проект привлекает нешуточное внимание японских отаку, ведь над ним трудится сразу несколько известных в стране иллюстраторов. Релиз – в ноябре. Нет, англоязычной версии не будет.



Компания Crypton Future Media выпустила программу под названием «Мику Хацуне». Именно так зовут шестнадцатилетнюю виртуальную певицу, которая может автоматически исполнить под данную мелодию любые выбранные вами слова. Программа на вводе принимает музыкальный файл и текст, записанный японскими слоговыми азбуками или латинскими буквами, а на выходе выдает песню в формате .wav. Голос Мику-тян был смоделирован на основе голоса двадцатилетней эйзю Саки Фудзиты. Программа оказалась настолько востребованной, что через неделю продаж заняла первое место в топе программного обеспечения крупного онлайн-магазина Amazon, и разработчики собираются в будущем выпускать и новых виртуальных исполнителей. Кстати, в основе программы лежит серьезная и профессиональная разработка Vocaloid 2 от компании Yamaha.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с издательством «Сакура-пресс» разыгрывает первый том манги «Школа убийц». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сдайте на конверте пометку «банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 ноября.

ВОПРОС:
КАКАЯ ЕЩЕ МАНГА ПУБЛИКОВАЛАСЬ В ЖУРНАЛЕ DENGKI DAION, КАК И «ШКОЛА УБИЙЦ»?

1. **DI GI CHARAT**
2. **FULLMETAL ALCHEMIST**
3. **FIST OF THE NORTH STAR**



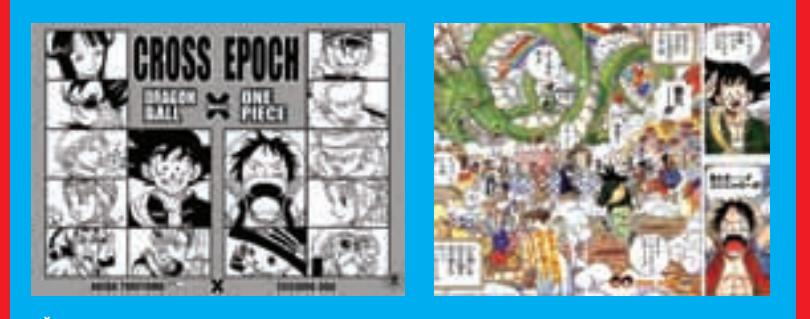
Наш адрес: 101000, Москва, Гавроптамт, а/я 652, «Страна Игр», «банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Эксперименты Лэйн» получает Сергей Смирнов из Смоленской области. Авторы сериала не раз прозрачно намекают, что Лэйн пользуется операционной системой от Apple.



Принцесса Виви – один из любимейших героев. В частности, потому, что она отказалась путешествовать с командой Луффи, и теперь каждое ее появление – праздник.



ЭЙТИРО ОДА И АКИРА ТОРИЯМА – ДРУЗЬЯ НАВЕК!

К десятилетию One Piece редакторы журнала Shonen Jump организовали много особых мероприятий. Одним из наиболее запомнившихся стала публикация короткой манги Cross Epoch, созданной совместно Эйтиро Одой и Акиром Ториямой. Кстати, Торияма уже давно бросил рисовать комиксы, но ради юбилея не постеснялся трях-

нуть стариной. В Cross Epoch нет важного сюжета, и сразу видно, что оба гениальных художника рисовали в свое удовольствие, выискивая друг у друга похожих героев и подшучивая над ними. Это можно считать официальным признанием гения Оды: кто, если не Торияма, знает толк в манге для мальчиков?

места действия, чтобы показать, кто где находится. А главное, Ода обладает феноменальной памятью (или просто все записывает). Любая мельчайшая деталь в том, что происходит нынче, может сыграть огромную роль в дальнейшем. Случайно оброненная фраза: «Луффи, а помнишь, кто твой дед?» заставляет читателей годами ломать голову, и лишь потом Ода триумфально раскрывает тайну. Здесь совершенна нормально, если что-то, что Ода придумал пять-семь лет назад и упомянул лишь походя, вдруг оказывается жизненно важным в нынешних главах. One Piece публикуется по 20 страниц в неделю, и как раз недели хватает, чтобы осмысливать происходящее, предположить, что будет дальше, – и наверняка ошибиться!

Впрочем, сам Ода не считает сюжет главнейшим. Он утверждает, что ключевая роль отдана персонажам и, мол, если ты придумал хороших героев, то дальше они сами подскажут тебе сюжет. Поэтому он как сценарист и художник уделяет особенное внимание персонажам. В центре событий – команда Соломенной шляпы и Луффи, ее капитан. Кстати, прошло десять лет, а даже команда до сих пор не собрана и к ней присоединяются все новые и новые персонажи! Кто это будет – заранее не угадаешь: известны случаи, когда вопреки читательской воле команду покидали всеми

любимые герои, а оставались – никому не нужные вчерашние злодейки. Периодически действие переключается со всей команды на какую-то отдельную ее группу, а то и вовсе на одного героя или на «ненавидящих» персонажей. Так Ода придумал огромный мир пиратских приключений, и даже если художник вдруг перестанет добавлять новых героев, на выяснение отношений между уже созданными уйдет не один год. One Piece очень повезло с экранизацией. Одноименное аниме идет с 1999 года на телеканале «Фудзи ТВ», и сейчас демонстрируется по воскресеньям в полдесятого утра. И вместо того чтобы просто копировать мангу, его создатели вложили в сериал душу. В аниме сохранен и преумножен замечательный дух пиратской романтики и достаточно новых, неожиданных и удачных режиссерских находок, чтобы его можно было смотреть независимо от манги. Проблема одна: на сегодня вышло уже 324 серии. Новички попросту боятся начинать смотреть такую машину сначала, ведь если смотреть по серии в день, сможешь нахватать нынешнюю трансляцию лишь через год! Главное – начать. Уже к середине первой серии понимаешь, что сериал может быть интересным, к середине пятой – не можешь оторваться, а на десятой остается только мечтать, чтобы приключения не закончились «всего через год».



Она отлично чувствует масштаб и перспективу. Не говоря уже про стиль в мужской и женской одежде.



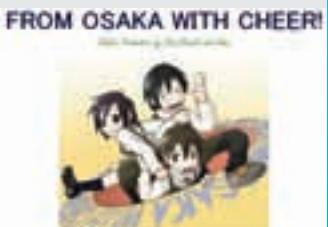
«Гандам 00 – это надолго». Вот что нам обещали на японской презентации грядущего совершенно нового сериала про гигантских шагающих боевых роботов. Первый сезон, который стартует в этом октябре, будет длиться всего 25 серий (примерно полгода показа), затем герои отправятся в «долгосрочный отпуск», и значительно позже будет снят второй сезон сериала. Всего продолжительность проекта авторы оценивают в три года, а завершится он в 2009-м, когда «Гандаму» стукнет тридцать. Думается, перерыв между двумя сезонами Gundam 00 вызван, прежде всего, желанием за это время хорошо заработать на продаже моделей, фигурок и прочей невероятно популярной в Японии гребедени.



Компания Warner Brothers Pictures получила права на съемки игрового фильма на основе «Роботека». Впрочем, все пока ограничилось уговорами, и будущие создатели нынче увлеченно делят строчки в титрах будущей ленты. Напомним, что Голливуд уже который год грозится выпустить игровой полнометражный фильм по «Евангелиону» и еще нескольким аниме, но дальше мечтаний дело пошло, кажется, только у Спилберга с «Трансформерами» и у Вачовски с «Гонщиком Спиди». Если из «Роботека» выйдет что-то путное, обязательно сообщим.



Бюро по фестивалям и туризму города Осака собралось прославить родной город... при помощи бесплатного сетевого аниме. Для этого чиновники заручились поддержкой компании Fanworks, которая теперь работает над аниме From Osaka With Cheer!, созданном при помощи flash-анимации. Герои сериала – молодые жители Осаки, дружелюбные и веселые. Интересно, что в аниме в качестве фонов используются фотографии улиц Осаки с обязательным указанием настоящего адреса, по которому вы можете найти это место. From Osaka With Cheer! не озвучивается, но к первому эпизоду приложены субтитры на английском, японском, китайском и корейском языках. Посмотреть этот незамысловатый, но милый сериал можно по адресу <http://www.octb.jp/anime>.



Мини-обзоры

ПРОЧТИ ИЛИ УМРИ

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОДЗИ МАСУНАРИ, 2001 ■ РЕГИОН: РОССИЯ



Гигантские меха-кузнецики на улицах Токио? Самураи, уничтожающие Белый дом зелеными молниями? OVA-сериал «Прочти или умри» начинается не самым понятным образом и неподготовленному зрителю кажется кучей-малой из несвязанных событий и незнакомых героев. Что ж, это печальная судьба любой короткой экранизации продолжительной манги или серии романов. Краткое введение в курс дела: Англия осталась сверхдержавой мирового масштаба, а поющей королевы хранит разведывательное агентство «Британская библиотека», тайно расположенная в настоящей библиотеке. Там служит Ёмико Ридмен, способная повелевать бумагой по свое-

му желанию. Ей-то и придется спасать человечество от очередной порции злодеев, меха-кузнециков и китайского монаха Сюаньцзана. Изложить все это за три серии сколько-нибудьнятно авторам так и не удалось.



ОЦЕНКА:

XENOSAGA: THE ANIMATION. VOLUME 1

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЦУЁСИ КОГА, 2005 ■ РЕГИОН: США



Триумфальное возвращение новов! Помнится, фэнтезийный телесериал Vision of Escaflowne однажды уже прославился тем, что все его герои обладали не по-анимешному огромными и мясистыми носами. Нобутеру Юки, дизайнер персонажей Vision of Escaflowne, приложил руку и к Xenosaga: The Animation – и в результате все здешние герои тоже приобрели характерный внешний вид. Впрочем, носы – дело наживное; привыкнуть к ним несложно. Xenosaga: The Animation за 12 эпизодов пересказывает историю первой игры в сериале, Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht. Кое-что было убрано, кое-что добавлено, кое-что переписано – в частности, последняя бит-

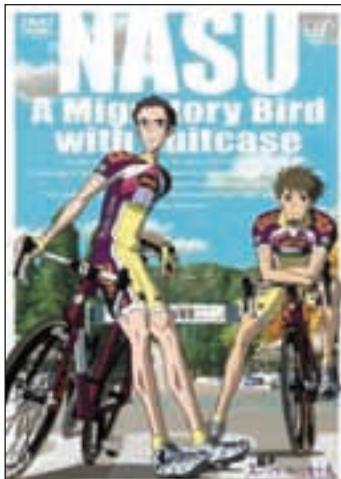
ва. Сериал получился так себе, впечатления на фанатов не произвел, и прочие игры экранизировать даже не начинали.



ОЦЕНКА:

NASU: A MIGRATORY BIRD WITH SUITCASE

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КИТАРО КОСАКА, 2007 ■ РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Nasu: Summer in Andalusia режиссера Китаро Косаки по его же собственному сценарию – одно из тех авторских аниме, до которых не дотянулся тлен бизнес-моделей и маркетинговых исследований. Это редкая и проникновенная простая история об обычных людях, о том, что бывает в жизни и как с этим справиться, без роботов, волшебников и грудастых девочек. Nasu: A Migratory Bird with Suitcase – продолжение, снятное тем же режиссером через четыре года. Как и в первой части, главным героем становится испанский велогонщик Пепе, который теперь оказывается в Японии, участвуя в национальной велогонке Japan Cup. В ролях – Коити Ямадера (Спайк), Акио Оцука (Снейк), Маая Сакамото (певица, в представлении не нуждается). Хочется ве-

рить, что, как и первая часть, Nasu: A Migratory Bird with Suitcase также покажется на многих международных фестивалях. Именно благодаря таким лентам люди начинают понимать, что аниме – это отнюдь не только девочки с глазами-блудцами.



ОЦЕНКА:

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

«ШКОЛА УБИЙЦ»

СОЗДАТЕЛИ: Ю АЙДА □ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: ЖУРНАЛ Dengeki Daioh, 2002 год

Ура, наконец-то! Манга на русском – вновь на страницах рубрики «Банзай!». Если вы не верите своим глазам, то зря: издательство «Сакура-пресс», уже опубликовавшее на русском языке «Ранму 1/2» от Румико Такахаси, доросло до выпуска второй манги. Этой чести удостоилась «Школа убийц» (Gunslinger Girl) Ю Айды. Действие происходит в современной Италии, где тайное бюро разведки и контрразведки использует в качестве оперативников девочек-киборгов. Фансервисом здесь и не пахнет – это грустная и романтическая манга, где отношения между детьми и взрослыми всегда оказываются важнее перестрелок и мордобоя. Кстати, в России тринадцатисерийное аниме «Школа убийц», основанное на первых двух томах манги, было опубликовано на DVD компанией MC Entertainment, а весной следующего года на японском телевидении пойдет второй сезон. В заключение отметим, что, по слухам, «Сакура-пресс» приобрело права на несколько прочих известных японских комиксов. Следите за новостями и публикациями!



ガンスリンガー・ガール

ОЦЕНКА:



AZUMANGA DAIOH

СОЗДАТЕЛЬ: КИЁХИКО АДЗУМА □ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: ЖУРНАЛ Dengeki Daioh, 1999 год

Есть такой специальный жанр манги под названием «ёнкома» (дословно это означает «четыре кадра», комиксы к нашим авторским колонкам по такой классификации назывались бы «санкома»). В этом вся суть: расположить по горизонтали или вертикали четыре кадра одинакового размера и разыграть в них смешную историю. В этом жанре часто работают и серьезные художники – многие прикладывают к своим «обычным» мангам смешные ёнкомы на последних страницах. Но подлинного мастерства в жанре достиг Киёхико Адзумы, нарисовавший свою гениальную «Азумангу» почти полностью в формате ёнкомы. Ему удалось ухватить самую суть простых детских характеристик и подать ее в серии незамысловатых шуточек о школьницах, учительницах и котятах. Ну а собственный, оригинальный стиль изображения персонажей сделал работу Адзумы образцом для миллиона подражаний. Как можно догадаться, ёнкома мало пригодна для экранизации, но Azumanga Daioh – исключение: аниме-сериал по ней получился выше всяких похвал.



あずまんが大王

ОЦЕНКА:

Игры

ECOMAGI! ~ECOLE DU MAGISTER~

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ РАЗРАБОТЧИК: BUDDYGAMES ■ ИЗДАТЕЛЬ: GAMEMARE ■ ДАТА РЕЛИЗА: ЛЕТО 2007 ГОДА

На Западе как грибы после дождя плодятся MMORPG с мощными трехмерными движками, а на Востоке, наоборот, наибольшую популярность заслужили ролевые игры с двухмерной графикой. Ecomagi! ~Ecole du magister~ — это еще одна корейская попытка сделать «MMORPG с человеческим лицом». И знаете, что отмечают в первую очередь пишущие об игре японские журналисты? Не то, какая здесь графика, насколько обширен игровой мир и продуман геймплей. Их волнует пропорция тела персонажа (в игре туловище героя по высоте равно полутора-двум головам — это классическая пропорция для «чибика») и то, что «вы также можете любоваться иллюстрациями NPC». Японцы также искренне недовольны тем, что разработчики не сообщают ими автора каждой такой картинки. Что же до игры, то ее основными достоинствами японцы считают «воздушное настроение» и «беззаботное получение новых уровней». Весомо!



Тем временем в интернетах

MANGAHELPERS

■ АДРЕС: <http://mangahelpers.com> ■ ЯЗЫК: АНГЛИЙСКИЙ

MangaHelpers — большой форум, посвященный современной манге. Авторы сайта пишут так: «Наша цель — помогать людям делать качественные переводы». И, действительно, MangaHelpers стал самым профессиональным и оперативным источником информации для энтузиастов-читателей и переводчиков манги. Именно здесь появляются самые свежие любительские переводы манги; именно здесь можно задать любой вопрос по сегодняшним главам любимой манги и получить подробный ответ. Для этого нужно желание понять происходящее, да знание английского языка.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Почему в Fullmetal Alchemist звучат песни на русском языке?

Японцы очень любят вставлять в аниме красивую и непонятную символику, и отсылки к России встречаются чаще, чем может показаться. В телевизионном «Призраке в доспехах» многие песни тоже на русском и тоже без причины: авторам просто понравилось, как звучат эти композиции.

Вышли ли на UMD какие-то аниме?

Да, вышли и довольно много. В США, например, на UMD были опубликованы Akira, Escaflowne, «Хеллсинг», «Изгнанник», «Самурай чамплу», первые фильмы «Призрак в доспехах» и Gundam Seed и прочее аниме.

Ждать ли теперь материала о юри и когага?

Ждать. Но только после материала про яой.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** — японская анимация.
- **Манга** — японские комиксы.
- **ТВ-сериал** — аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** — аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** — полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** — вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** — финальная заставка в аниме.
- **Мехи** — гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** — «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** — эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** — аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** — аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** — знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** — переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** — художник, который рисует мангу.
- **Гайзин** — «иностраник» по-японски.



ПРИЗЕРЫ ANISTAGE 2007:

Лучший ведущий: Усаги & Соник
 Лучший сольный исполнитель: Мирасоль
 Лучший аниме-DJ: Optimus
 Лучшая «живая» группа: 4етыре 4етверти
 Лучший музыкальный коллектив: DollS
 Лучший танцевальный проект: Kiss Drive
 Дебют Гога: Usagi Hayashi
 косплей-сценка: Ringo no Kurai
 косплей-дебют: Trinity Blood
 j-rock – косплей: Mystery Of Evil



ANISTAGE 2007

Оправляясь на Anistage 2007, аниме-конвент, который задумывался как своеобразный итог многолетних трудов организаторской команды AniParty Project, я не ожидала попасть на всамделишний фестиваль. Хоть объявление и обещало захватывающую битву всех времен и народов между знакомыми фэндому косплеерами, караокерами и ведущими, а также театральную постановку по аниме, действо в клубе «Апельсин» виделось мне скорее еще одной вечеринкой, чем грандиозным слетом поклонников анимации из разных городов. Вышло же так: для вечеринки отчаянно не хватало накладок. Те, что были, никак не тянули на получасовые задержки между номерами, на мюзикле по Romeo x Juliet (который и оказался той самой загадочной постановкой) ни разу не отключился звук, выступления щедро приправлялись спецэффектами вроде огненных шоу, а посетители щеголяли косплейными нарядами (времена, когда косплей на аниме-пати преимущественно сводился к кошачьим ушкам, похоже, прошли безвозвратно). AniParty Project завершил карьеру достойно, задав тон для тех команд, которые придут ему на смену. Правда, не обошлось без эксцессов по вине посетителей-младоанимешников: алкоголь из близлежащего гастронома оказался более желанен, чем концерт аниме-звезд, и собрал внушительную жатву из жертв. Остается надеяться, что печальный урок пойдет им на пользу.



КОНКУРС «ПИРАТСКИЙ ФЛАГ»

Журнал «Страна Игра» и компания Nival Online проводят конкурс в честь десятилетия One Piece.

РИСУНКИ
ПРИНЯТИЯ
ДО 31 ДЕКАБРЯ
2007 ГОДА.

Условия конкурса:

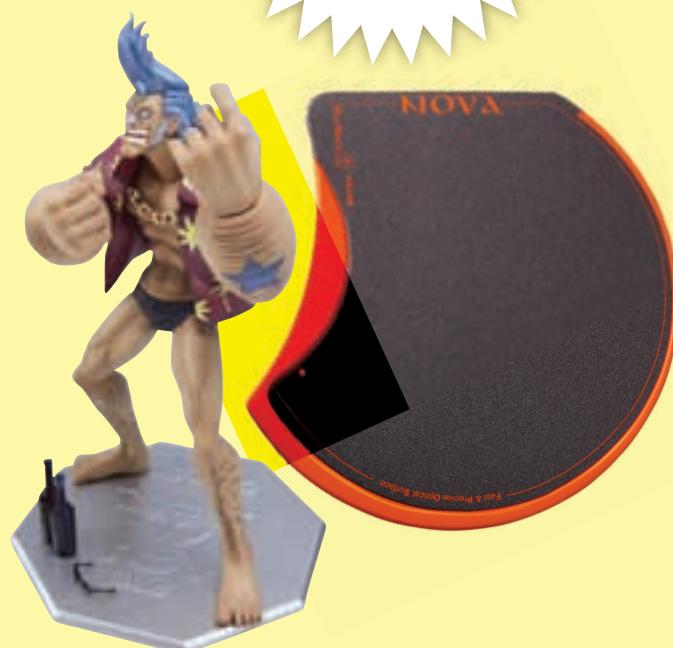
Каждый морской разбойник знает, что классический пиратский флаг называется «Веселый Роджер» и представляет собой черное полотно с белым черепом и костями. Однако им пользовались далеко не все пираты. Сильные, волевые капитаны флибустьеров водружали на мачты своих кораблей собственные уникальные стяги, отличавшиеся как цветом, так и эмблемами. Знамена, в зависимости от характера владельца судна, были самые разнообразные: красного, желтого, белого или зеленого цвета, с петухом, со скрещенными шлагами или кортиками, с песочными часами и даже с барабашком, символизирующим золотое руно. «Череп и кости», кстати, впервые были нарисованы на флаге знаменитого французского «хозяина морей» Эммануила Вэйна, который прославился на весь мир еще в начале XVIII века. В многопользовательской сетевой игре «Пиратии» каждый желающий может стать капитаном собственного корабля и в компании друзей отправиться в кругосветное плавание на поиски сокровищ. Но без флага лихой пиратской команде никак не обойтись!

Компания Nival Online, бренд NOVA и журнал «Страна Игра» приглашают на настоящий пиратский конкурс всех, кто любит морскую романтику и чувствует в себе потенциал к созданию художественных шедевров! Ваша задача – **нарисовать уникальный пиратский флаг**, под которым не стыдно будет рассекать волны на борту собственной быстроходной шхуны.

Авторам трех лучших работ достанутся виниловые фигурки Фрэнки – героя сериала One Piece, коврики NOVA для профессиональных игроков, а также диски с игрой «Пиратии» и геймерские ковры NOVA.

Еще 10 участников, хорошо справившиеся с задачей, получат диски с «Пиратией» и геймерские ковры NOVA.

И еще 30 ковров NOVA отправятся по адресам начинающих мастеров, чтобы поощрить тех, кто пока не достиг вершин художественного мастерства, но очень-очень старался, рисуя пиратский флаг.



С полным текстом условий проведения конкурса можно ознакомиться на сайте www.piratia.ru.

РИСУНКИ ПРИНЯТИЯЮТСЯ ПО АДРЕСУ: 125060, МОСКВА, 1-Й ВОЛОКОЛАНСКИЙ ПРОЕЗД, Д. 10, СТР. 1, 5 ЭТАЖ, NIVAL
ONLINE ИЛИ НА ЭЛЕКТРОННЫЙ ЯЩИК КОНКУРСА@PIRATIA.RU С ПОСЛОЖЕНИЕМ «ФЛАГ ДЛЯ ПИРАТИЯ» В ТЕМЕ ПОСЛА
НЕ ЗАБУДЬТЕ УЗНАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ



Автор:
Катя Тончикова
chasey_lain83@mail.ru



Господи, как же сильно я в детстве мечтала отведать пиццы!.. В глаза ее ни разу не видела, ни с одним человеком, когда-либо ее пробовавшим, не разговаривала; собственно, даже не представляла себе, что это такое и откуда оно берется – корнеплод ли, овощ, ягода или фрукт, но страсть как о ней мечтала. В этих желаниях я была не одинока: большинство моих ровесников, встретивших детские годы в компаниях с «Рыбней Изаурой», «Перестройкой» и «Гласностью», тоже готовы были душу заложить за возможность полакомиться загадочной пиццей. Одна моя подруга, Ка... Впрочем, нет, не буду больше называть имен. Каждый раз, как я упоминаю в статье кого-либо из своих друзей, на меня осыпается целый водопад претензий. «Ах, Катенька, зачем ты все это про нас рассказываешь? Нам же стыдно, страсть как стыдно! Не comme il faut, Катечка, вот так поступать с подружками! Не такие ведь мы и дурочки, как ты там у себя в пасквилях гадских расписываешь!» Так вот, одна моя безымянная подружка в детстве так сильно хотела откусить пиццы, что даже решилась сама ее приготовить. Вычитала она где-то, что пицца – это фигня такая из теста, в которую

разные вкусняшки напиханы, и принялась готовить. Стянула у мамки, лепившей пельмени, теста и раскатала его в маленькие блинчики. Чем заправлять пиццу, она не знала, поэтому воспользовалась подручным материалом – шкурками от мандаринов и кусочками карамелек. Сложнее всего было найти, на чем готовить – по малолетству подругу к газовой плите не подпускали, а микроволновых печей в Стране Советов тогда еще не было и в помине. Однако подружка моя была находчивая – положила пиццу на горячую батарею... «Страшная гадость! – откровенничала впоследствии безымянная К. – Как только они ее есть могут?!» Причину нашей страстной любви к пицце назвать не сложно. Она в точности такая же, как и возникшая в свое время тяга моих ровесниц к круассанам – гипнотическое влияние голубого экрана. О круассанах, впрочем, прославленных во французском молодежном сериале «Элен и ребята», все быстро забыли, как, собственно, и о самом сериале. А вот источник бешеной популярности пиццы жив до сих пор и по сей день пользуется огромной народной любовью. Речь идет, конечно, о Черепашках-ниндзя – в первую очередь о мультипликаци-

онном сериале, пиратские обрывки которого с конца 80-х годов начали проникать сквозь прорехи в «Железном Занавесе». Половину каждого эпизода, записанного в чудовищном качестве на изжеванные и перезатертые видеокассеты, занимали сцены, в которых боевые черепахи раздавали по ушам всяческим негодяям, вторую половину – сцены поедания пиццы и неподдельного восхищения вкусом оной. С популяризацией пиццы Черепашки-ниндзя справились лучше, чем все рекламные кампании вместе взятые. Впрочем, любим мы их не только (и не столько) за это. Боевые эти рептилии, бомжеющие в канализации и воспитываемые здоровенной разумной крысой, являются собой образчик самой странной команды супергероев из всех когда-либо существовавших. Во многом огромный интерес к Черепашкам-ниндзя обусловлен тем, насколько они сами и их колоритные противники не вписываются в антураж, сколь сильно они контрастируют со вполне реальным миром, в котором обитают. Они остроумны, они бесшабашны, они реально крутые и, наконец, главное – они непредсказуемы. Недаром ведь в названии, которое полностью выглядит

так: «Тинейджеры-мутанты Черепашки-ниндзя» есть слово «тинейджеры». Супергерои, как правило, взрослые, умны и по этой причине предсказуемы. Поступки же и поведение Черепашек-ниндзя зачастую не поддаются объяснению. Маловероятно, что какой-нибудь Бэтмен способен отправиться при полном облачении в магазин за пиццей, рискуя быть узанным, сфотографированным, а то и вовсе арестованным. Разве что выпьет перед этим как следует... А Черепашкам ничего и пить не нужно: они подростки, сам возраст их диктует необходимость регулярно с головой кидаться во всевозможные авантюры, слишком бессмысленные и опасные для взрослых супергероев. В этом, кстати, и кроется причина титанической популярности Черепашек-ниндзя среди самой молодой зрительской и читательской аудитории – детям куда как легче было идентифицироваться с зелеными нашими парнями, нежели с великовозрастными качками. И если тому же Бэтмену для привлечения интереса юных читателей нужен был молодой напарник Робин, которого приходилось чуть ли не насилием внедрять в ткань повествования, то боевые наши рептилии, удачно сочетая взрослые черты



и подростковые, никакого вмешательства извне не требовали. Суммируя все вышесказанное, можно смело утверждать: Черепашки-ниндзя – важные (и не только в смысле «пиццеризации» мира) и необычные персонажи, оставившие значимый след в истории массовой культуры. Почему предлагаю уделить им толику внимания, изучить историю их появления на свет, взросления и восхождения на развлекательный Олимп. Не пропустите! Тогда, пожалуй, поехали...

Первые шаги

Большая Советская Энциклопедия авторитетно утверждает, что черепахи вылупляются из шаровидных или эллиптических яиц, покрытых известковой оболочкой. В отношении Черепашек-ниндзя такое утверждение выглядит крайне сомнительным, поскольку все источники уверяют, что панцирь наши супергерои вылупились из голов Кевина Истмена и Питера Лэрда. Случилось это в далеком 1984 году, в квартире одного из приятелей. Вылупляться черепахи принялись во время просмотра какого-то дрянного телевизионного шоу – Истмен со скучки нарисовал в блокноте прямоходящую черепаху в маске, сжимающую в лапах пару нунчак. Лэрд захлебнулся от смеха,

а когда пришел в себя, нарисовал еще одну черепаху, снабдив ее привязанными к конечностям палками. «Это черепахи-ниндзя!» – воскликнул Кевин Истмен. Ага. «И вдбавок еще подростки-мутанты!» – захотел Лэрд. Друзья вообще в тот вечер очень много смеялись, что, конечно, ни в коем случае не выглядит подозрительным. Просто смешливые ребята, рисующие черепах-мутантов...

На следующий день Лэрд и Истмен взглянули на свои рисунки... э-э-э... свежим взглядом и сообразили, что они действительно придумали кое-что весьма забавное. «А что нам стоит попробовать сделать про этих парней целый комикс? – задумались друзья. – Получится уморительная пародия...»

Тут стоит сделать небольшую паузу и отметить, что Истмену в далекие те дни было 22 года, а Лэрду – 30 лет. Ребята застали и золотой век американского комикса, и эпическое вторжение научной фантастики в дешевый кинематограф, и стремительный взлет «супергеройской» темы, и повсеместное распространение историй о мутантах, и триумфальное шествие по американскому кинорынку фильмов о восточных единоборствах, и, наконец, уже распровернули комиксы новой волны, выпол-

ненные в мрачной эстетике нуара. Zeitgeist, дух времени, требовал появления пародии на все это вместе взятое. Истмен и Лэрд с готовностью взяли его веяния и создали группу супергероев, в которых объединили все самое нелепое, странное и экстравагантное из того, что предлагала в ту пору массовая культура.

Довольно забавно, что рождался этот салат из овощей масскультта в невыносимых условиях. Развеется, у Истмена, работавшего в службе доставки, и Лэрда, трудившегося на ниве дизайна, связей в издательствах не имелось. Выпустить комикс они могли только по технологии DIY (do it yourself, сделай сам). Собрав все свои сбережения, назнавшись денег у друзей и близких, парни отправились на штурм неприступных бастионов индустрии. Истмен и Лэрд основали домашнюю студию Mirage и издали три тысячи экземпляров черно-белого комикса «Тинейджеры-мутанты Черепашки-ниндзя Истмена и Лэрда» (Eastman and Laird's Teenage Mutant Ninja Turtles). Комикс удался на славу. В основу его легла история о том, как огромная крыса-мутант обучила четырех черепашек-мутантов восточным единоборствам и искусству ниндзюцу, дабы те отомстили некоему ко-

варному и злобному японскому негодяю за смерть бывшего хозяина этой крысы... Перечитайте это предложение еще раз. Представьте, что Черепашки-ниндзя еще не являются значимой частью современной культуры, их еще вообще не существует. Представьте, что девять десятых читаемых вами комиксов – рассказы о похождениях бесстрашных здоровяков-красавчиков, с упорством долбящего дерева дятла ежедневно спасающих Вселенную. И попробуйте представить, сколь смелыми безумцами надо быть, дабы рискнуть сунуться в этот бизнес-котел с историей о владеющих восточными единоборствами черепах-бомжами...

Кстати говоря, этот первый комикс о Черепашках-ниндзя был почти полностью лишен внешней иронии, памятной нам по последующим комиксам, мультипликационным сериалам, фильмам и играм. Истмен и Лэрд не скрывали, что подражали мрачной стилистике графических новелл Фрэнка Миллера. Мрачный черно-белый мир, светящиеся белым огнем глаза Черепашек-ниндзя, кариозными зубами чернеющие остатки зданий, уродливые трущобы, грязные сгустки крови... Это был настоящий нуар, до краешков наполненный мрачной внутренней иронией.

1 Кейси, верный друг и союзник черепашек. Так он выглядел в мультифильме 2003 года.

2 В сериале 2003 года создатели вернули Черепашкам-ниндзя горящие белым светом глаза.

3 Четыре черепашки на фоне мусорки. Эпизод, разумеется, из мультипликационного сериала, шедшего на Fox Kids. Обстановка вполне соответствует оригинальным комиксам студии Mirage.

4 Учитель Сплинтер в сериале 2003 года.



Черепахи по-японски

Безумная популярность Черепашек-ниндзя в Европе и Америке не могла оставаться незамеченной в Стране восходящего солнца. Разумеется, успех сериала там был по скромнее (своих супергероев хватало избыток), но поклонники рептилий нашлись и в Японии. А в 1996 году японцы даже сняли свою версию популярного американского сериала – состоящую из двух частей OVA «Черепашки-ниндзя: легенда о супермутантах» (Mutant Turtles: Chojin densetsu hen). В первой серии чудного мультика черепахи обретают суперсилию, позволяющую им на три минуты превращаться в супер-черепашек и обединяться в одну мегачерепашку. Во второй они путешествуют в Японию. Есть в фильме и Шреддер вместе со своими подручными – Бибопом и Рокстеди, и боссом Крейгом.

Если смотреть эти серии, не зная коммерческого подтекста, они вызывают недоумение, смешанное с умилением. Зато если знать, что мультики эти были сняты в поддержку вышедших на рынок тематических игрушек, проникаясь к дельцам невольным уважением. Да, именно так и надо поддерживать бизнес. Это ж надо – снять два полноценных мультика, чтобы лучше продавались пластиковые игрушки... Сильно.

Прыгающая с нунчаками черепашка, тренирующаяся в клетке крыса, рубленые остроумные фразы и длинные монологи, застрявшие где-то на полпути от трагедии к фарсу. Комикс был чертовски хорош, по-постмодернистски стилен и язвителен, необычайно оригинален. Я бы многое отдала за то, чтобы прочитать его в 1984 году; прочитать, еще не зная о том, кто такие Черепашки-ниндзя и что их ждет в будущем; прочитать и сказать: «Мы присутствуем при рождении Легенды...» Комикс стал сенсацией. Три тысячи экземпляров разошлись как горячие пирожки, и Истмен с Лэрдом быстренько допечатали еще пятнадцать тысяч копий. Уж этого точно хватит! – решили они. Не хватило. Пришлось выпускать еще тридцать пять тысяч. Стало ясно, что на Черепах-ниндзя есть спрос. Друзья постепенно врубились в то, что происходило в индустрии комиксов, и принялись ковать горячее железо. Комиксы о Черепашках-ниндзя вскоре заиграли всеми цветами радуги, однако отказ от черно-белого мира на сюжетной составляющей цикла и на его настроении никак не отразился.

Время шло, неумолимые законы бизнеса и присущая любому человеку здоровая любовь к де-

ньгам постепенно брали верх над творческим запалом и авторским энтузиазмом. Подобно тому, как в классической схеме вольные бунтари хиппи превращаются в карьеристов-трудяг яппи, вышедшие из глубокого подполья Черепашки-ниндзя тоже заматерели. Валом хлынули сувениры: игрушки, одежда, наклейки, раскраски, пластиковые фигурки. Панцирные супергерои перестали быть эксклюзивными персонажами комиксов студии Mirage – на лицензию раскошили и другие издатели. «Чем проще и доступнее – тем лучше». Увы, этот закон рынка массовой коммерческой продукции никто не отменял. Черепашки быстро лишились своего мрачного антуража, на смену внутренней иронии и пародии пришел юмор (порой, увы, довольно плоский), вместо крови и пронзающих плоть мечей появились типичные мультипликационные звездочки вокруг голов поверженных персонажей, комичные падения, гипертрофированные шишкы и синяки. Черепашки-ниндзя ушли в народ.

Черепашки на экране

В 1987 году на канале CBS стартовал знаменитый анимационный сериал «Черепашки-ниндзя» (Teenage Mutant Ninja Turtles). Он здорово отличал-

ся от выпускаемых в те дни студией Mirage комиксов, обусловленных, в первую очередь, целевой аудиторией. Сериал предназначался для детей и подростков, посему из него были полностью исключены сцены убийств и насилия. Претерпела некоторые изменения и история самих черепашек и их врагов. Так, например, основательно изменилась биография учителя Сплинтера – он больше не был одержимой жаждой мести крысой мастера Йоши, а самим Йоши, мутировавшим по воле случая. Ороку Саки, он же Шреддер, был отныне не мстительным братом убитого Йоши мастера восточных единоборств, а просто злобным и коварным недругом. Кроме того, Шреддер обзавелся компаньоном из другого измерения – мозгообразным гением Крейгом – и парой придурачковых помощников – мутантами Бибопом и Рокстеди. Бесчисленные ниндзя, которых в комиксах наши героические черепашки шинковали с помощью колючего и режущего оружия, превратились в роботов, которых можно было без страха перед цензорами уничтожать на глазах юных зрителей. Наконец, черепашки, добы облегчить их идентификацию, стали различаться по цвету повязок (в комиксах они у всех

1 Покорительница сердц и объект постоянных похищений – красавица Эйприл О'Нил. Так она выглядела в старом сериале.

2 Так выглядели Черепашки-ниндзя в самом первом выпуске комиксов.

3 А вот так выглядели в старом сериале (впрочем, вы, конечно же, и сами помните) Черепашки-ниндзя. Это Донателло и Леонардо.

4 Шреддер из первого мультипликационного сериала.



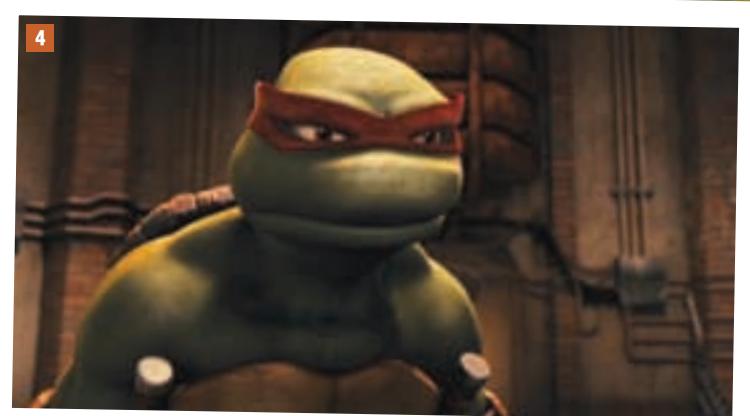
1



3



2



4

сперва были черно-белые, а затем красные).

Мультипликационный сериал стал настоящей сенсацией, оставив по популярности далеко позади оригинальные комиксы Истмена и Лэрда. Почти две сотни эпизодов, демонстрировавшихся на протяжении девяти лет, сделали историю о Черепашках-ниндзя одним из самых лакомых кусочков в мире коммерческого искусства. Эти мультики показали, как следует приспособливать довольно серьезный и далеко не детский продукт под вкусы широкой публики. Именно «Черепашки-ниндзя» породили сверхпопулярную и мегаприбыльную франшизу.

В феврале 2003 года на Fox Kids стартовал мультипликационный сериал «Черепашки-ниндзя» (Teenage Mutant Ninja Turtles). Несмотря на схожее название, он сильно отличался от предыдущего и был куда как ближе сюжетно и по духу к комиксам Истмена и Лэрда. И хотя новый сериал предназначался детям, он получился мрачнее и серьезнее, чем CBS'овский. В нем сохранилось большинство сюжетных ходов из оригинальных комиксов, оказались выброшены многочисленные полукомиксовые персонажи, в том числе и Бибол с Рокстеди, Шреддер сделался более злым и опас-

ным противником. Наконец, была восстановлена историческая справедливость: возвращено крысиное происхождение Сплинтера... Сериал транслируется по сей день, и, судя по всему, в ближайшее время конца ему не видать.

В 1990 году состоялся кинематографический дебют Черепашек-ниндзя – на кинозерны вышел фильм «Черепашки-ниндзя». Создатели картины довольно удачно выдержали баланс между мультишной «детской» анимационностью и мрачной ироничностью оригинальных комиксов и сняли весьма приличный фильм. В нем Черепашки-ниндзя вместе с репортером Эйприл О'Нил и жестким и крутым парнем Кейси, носящим хоккейную маску (эдакая смесь из Грязного Гарри и Уэйна Гретцки), отвешивали тумаков Шреддеру и его подручным, организовавшим в городе целый преступный синдикат и похитившим учителья Сплинтера. Снятый с довольно скромным бюджетом в тридцать с половиной миллионов долларов, этот фильм принес создателям десятикратную прибыль. Причем вся затраченная на производство картины сумма вернулась в первый же уик-энд! В 91-м году увидело свет продолжение – фильм «Черепаш-

ки-ниндзя II: Секрет Канистры» (Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze). По его сюжету, поверженный в предыдущей части Шреддер возвращается по сей день, и, судя по всему, в ближайшее время конца ему не видать.

В 1993 году увидела свет третья часть картины – «Черепашки-ниндзя III» (Teenage Mutant Ninja Turtles III). Героических черепах и на сей раз забросило в феодальную Японию, где они, разумеется, отвесили тумаков всем самураям и ронинам. Снятый с бюджетом в двадцать один миллион долларов фильм оказался наименее успешным как с коммерческой точки зрения (сборы составили около сорока двух миллионов), так и с кинематографической – большинство кинокритиков сошлись на том, что картина получилась значительно слабее, нежели первые

две части. Не вполне довольны остались и фанаты цикла.

С 97 по 98 годы на канале Fox Kids транслировался телевизионный сериал «Черепашки-ниндзя: следующая мутация» (Ninja Turtles: The Next Mutation). Ничем, пожалуй, особенном он не запомнился, кроме того, что его создатели решили: оригинальных бойцов явно недостаточно и команде не помещает черепашка-девочка. Она, вроде как, попала в мутаген вместе с другими черепахами, а Сплинтер в своем крысином обличии ее проморгал. Эта черепашка добралась до Китая, где ее и обучили магии и восточным единоборствам. На Fox Kids был показан один-единственный сезон сериала, состоявший из двадцати шести эпизодов (по двадцать пять минут каждый), после чего «Черепашки-ниндзя: следующая мутация» отправились в небытие.

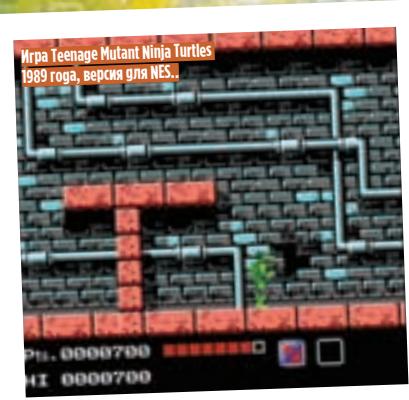
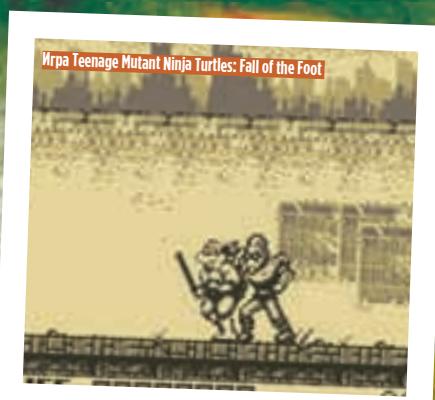
Наконец, последний пока что фильм о приключениях героических рептилий вышел весной 2007 года. Картина «Черепашки Ниндзя» (TMNT) продолжала первые три полнометражных фильма и рассказывала о событиях, произошедших после окончательной победы Черепашек-ниндзя над Шреддером. Как нередко случается, успешно выполнив миссию всей своей жиз-

1 Микелеанджело в фильме TMNT.

2 Леонардо в фильме TMNT.

3 Сплинтер в фильме TMNT.

4 Рафаэль в фильме TMNT.



1 Так выглядел Сплинтер в первом игровом фильме про Черепашек-ниндзя.

2 В костюме Микеланджело, понятное дело, скрывается живой актер.

ни, герои обнаружили, что не очень-то друг в друге они и нуждаются. Но вскоре на горизонте появляется новый враг, одолеть которого наши панцирные приятели смогут, только лишь объединив усилия. Картина, кстати говоря, в отличие от первых трех частей, была полностью сделана на компьютере и изобиловала боевыми сценами. Снятый за тридцать пять миллионов долларов фильм принес своим создателям пятьдесят четыре миллиона и довольно лестные отзывы кинокритиков и зрителей.

Сыграй в черепашку

В 1985 году Palladium Books выпустила неплохую настольную ролевую игру *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness* по мотивам оригинальных комиксов Истмена и Лэрда. Увы, выход в 87-м году анимационного сериала и последующие попытки «остепенить» цикл создали огромную лакуну между двумя черепашьими вселенными – старой и новой. *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness* наследовала мрачный ироничный стиль комиксов от *Mirage*, тогда как публика воспринимала всю продукцию, связанную с Черепашками-ниндзя, как легковесную забаву для подростков.

Первая электронная игра о похождениях бесстрашных рептилий – *Teenage Mutant Ninja Turtles* – увидела свет в далеком 1989 году. Рожденный в легендарной компании Konami, этот симпатичный платформер предоставлял игроку возможность почувствовать себя в шкуре любой из боевитых черепах. У каждого из героев было особое оружие, отличавшееся от арсенала коллег размером урона, скоростью и радиусом атаки; менять персонажей позволялось прямо во время игры. Создатели игры приложили немало сил, чтобы соблюсти равновесие между набравшим уже в те годы популярность анимационным сериалом и комиксами Истмена и Лэрда. Им с блеском удалось сохранить мрачность работ *Mirage*, разбив ее отдельными персонажами и сюжетными ходами мультипликационных фильмов. Игра, кстати говоря, имела весьма солидный успех как у почитателей цикла, так и у обычных геймеров. Высоко оценили оригинальность подхода (игрокам предлагалось два варианта обзора – изометрия для путешествия по городу и стандартный вид сбоку при исследовании канализации и различных помещений) и критики. *Teenage Mutant Ninja Turtles* и по сей день считается одной из наиболее успешных игр для NES

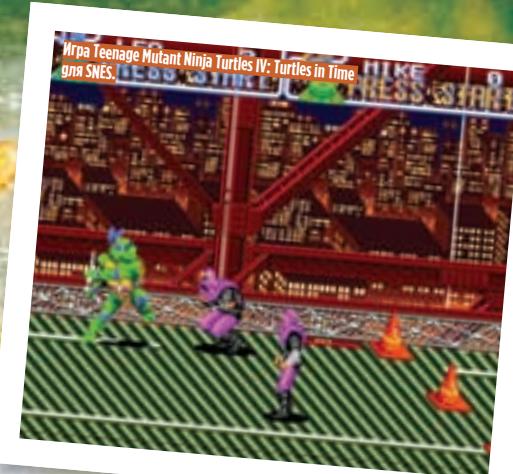
(впоследствии она переселилась и на другие платформы того времени, в том числе и на PC). В 89-м году все та же Konami разработала одноименную игру для аркадных автоматов. Это был довольно тривиальный (при этом, впрочем, вполне симпатичный) представитель жанра «отдубась их всех». Нам предстояло помочь Черепашкам-ниндзя спасти похищенную пакостным Шреддером Эйприл О'Нил, и попутно искалечить и изувечить как можно больше противников. Позже эту игру перенесли на большинство популярных в те дни систем под название *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game*. В 90-м году Konami сотворила еще одну игру о Черепашках-ниндзя – платформер *Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan* для Game Boy. Сюжетом новая забава мало отличалась от *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game* – Шреддер, любитель симпатичных барышень, вновь похитил миловидную Эйприл, и черепахам опять предстояло спасти ее и навалить зловредному негодяю тумаков.

В 91-м году Konami опубликовала разработанную в недрах DSI игру *Teenage Mutant Ninja Turtles: Manhattan Missions*. По сюжету, ее черепахам надо бы-

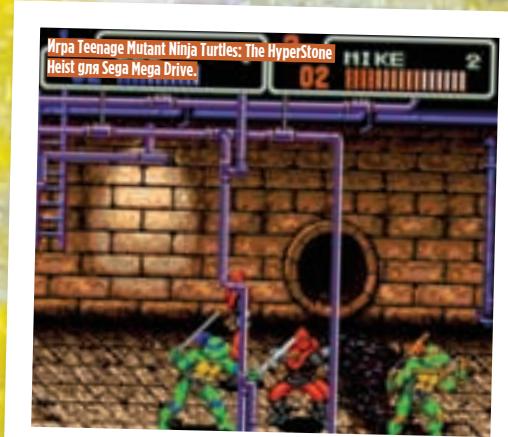
ло за 48 часов спасти Нью-Йорк от Шреддера. Предназначенный только для PC этот представитель жанра beat-em up ничем особенным среди прочих подобных игр не выделялся и запомнился, пожалуй, лишь наличием у каждой черепахи качеств (сила, скорость, энергия), изменявшихся по ходу игры. Все в том же 91-м году Konami разработала и опубликовала вторую часть игры о Черепашках-ниндзя для портативного Game Boy – *Teenage Mutant Ninja Turtles II: Back from the Sewers*. Злодейский Шреддер (нет, вы не поверите!) вновь похитил Эйприл О'Нил, и монохромным нашим черепахам в который уже раз предстояло ее спасти. В самом конце 91 года Konami завершила работу над третьей частью цикла о Черепашках-ниндзя – *Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project*. Разработанная для приставки NES игра эта мало отличалась от своей предшественницы *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game* и в который уже раз вынуждала нас помогать рептилиям выручать похищенную Шреддером Эйприл. В 91-м году Konami разработала для игровых автоматов *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*. Эта игра продолжала *Teenage Mutant Ninja Turtles II*:



Игра Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade. Game 1990 года, версия для Arcade.



Игра Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time для SNES.



Игра Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist для Sega Mega Drive.

1 Объект страсти
черепашек – пицца.
Кстати говоря, в первых
комиксах, изданных
Mirage, нежная любовь
рептилий к пище не
выбрыгивается вовсю,
а сама пицца даже не
упоминается.

The Arcade Game и предлагала игрокам вновь покарать Шреддера и гадостного Крейга, задумавших в очередной раз поработить весь мир. В погоне за врагом черепахам предстояло попутешествовать во времени и пространстве и накостылять огромному числу вражин. Чуть позже игра перебралась SNES. В 92-м году неугомонная Konami выпустила для Sega Mega Drive весьма приличный платформер Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist. Шреддер на сей раз завладел неким весьма крутым артефактом из иного измерения, с помощью которого уменьшил Манхэттен до крошечных размеров (согласитесь, после бесконечной череды похищений бедолаги Эйприл, это был для него изрядный прорыв). И вот теперь черепахам на пяти довольно длинных уровнях предстоит навалить всем пакостникам, восстановить мировое равновесие и запретить Шреддеру уменьшать все подряд. Игра пользовалась заслуженной популярностью как у геймеров, так и у почитателей мультишных Черепашек-ниндзя, и была благосклонно воспринята критиками из профессиональных изданий. В 93-м году Konami издала последнюю игру о Черепашках-ниндзя для Game Boy – Teenage Mutant Ninja Turtles III: Radical

Rescue. Шреддер решил на этот раз не мелочиться и похитил не только Эйприл, но еще и трех черепах, прошляпив лишь Микеланджело. Разумеется, это ему с рук не сошло. Наконец, в 94-м году вышла одна из наиболее интересных и, к сожалению, незаслуженно недооцененных игр о Черепашках-ниндзя – разработанная все той же Konami Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters. Это был весьма приличный файтинг, выполненный в лучших традициях второй части легендарного Street Fighter. Версии для NES, SNES и Sega Mega Drive различались довольно сильно как сюжетом и персонажами (в версии для Mega Drive, например, можно было управлять Эйприл и отомстить Шреддеру за бесчисленные похищения, а в версии для SNES на выбор предлагалась целая куча разнообразных монстров, в том числе и акула-мутант из будущего), так и техникой боя и антуражем. Эта очень симпатичная игра (причем во всех своих ипостасях), к сожалению, увела свет, когда волна популярности Черепашек-ниндзя начала потихоньку спадать, и даже весьма лестные отзывы критиков не особо помогли ее успеху. В 2003 году Konami выпустила Teenage Mutant Ninja Turtles для

Game Boy Advance. Основываясь она на анимационном сериале, шедшем на канале Fox Kids, соответственно, заимствовала из него общий настрой и отдельные сюжетные линии. В 2003 году Konami выпустила для всех «больших» консолей своего времени – GameCube, PlayStation 2 и Xbox (существовала также версия для PC) игру Teenage Mutant Ninja Turtles, также по мотивам нового анимационного сериала. В 2004-м вышло первое продолжение этого трехмерного боевика – игра Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus. А в 2005-м – второе – Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare. В том же 2005 году Konami выпустила файтинг TMNT: Mutant Melee, который за не вполне приемлемое управление, не очень удачный геймплей и звуковое оформление получил довольно низкие оценки.

Наконец, весной 2007 года, за несколько дней до выхода фильма TMNT, компания Ubisoft выпустила одноименную игру, о которой я ничего рассказывать не буду, ибо коллега Артем Шорхов все предельно четко написал о ней в 233-м номере «Страны». В общем, друзья, Cowabunga! А я, кажется, опять израсходовала все отведенное под статью место. **С**

Кто вы, черепахи?
Донателло – мозг команды. Самый сме-калистый из четырех черепашек. Но-сит фиолетовую маску, в бою пользуется шестом бо. Имя получило в честь флорен-тийского скульптора эпохи Возрождения (среди его работ – статуи св. Георгия, Да-вига и апостола Марка).

Рафаэль совсем без царя в голове. Час-тенько бывает не в меру ехиден, отка-зывается подчиняться чужому влиянию, нешибко уважает авторитет. Носит красную маску, в бою использует саи. Имя унасле-довало от великого итальянского живопис-ца эпохи Возрождения (среди главных его работ – картины «Сикстинская Мадонна», «Св. Георгий, побеждающий дракона»; «Преображение»).

Леонардо – лидер команды. Настоящий самурай, с головой предан боевым иску-сткам, слеует кодексу бусидо. Носит го-лубую маску и дерется мечом нинзя-то. Имя получило в честь Леонардо да Вин-чи, величайшего итальянского худож-ника и ученого (среди основных его раб-бот – картины «Тайная вечеря», «Мона Лиза», бесчисленные изобретения).

Микеланджело – обожает пиццу и не ду-рак пошутить. Мечтатель и фантазер, творческая личность. Носит оранжевую маску, дерется с помощью оружия нунчаку. Имя получило от величайшего италь-янского творца эпохи Возрождения – Ми-келанджело Буонарроти, создателя скульптур «Давид» и «Моисей», автора

рассписи свода Сикстинской капеллы.

Остановите мгновенье!

26-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНКУРС
POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/
MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 1 ноября 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс
«Остановите мгновенье №26»



ПОБЕДИТЕЛЬ 23-ГО ЭТАПА
Артем Веретехин,
artm_v@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



В Test Drive Unlimited я играю достаточно долго, и меня все время мучал вопрос: что это за маленький островок недалеко от главной карты? На скриншоте вы можете увидеть сразу два моих достижения: телепорт на тот самый остров и машину Ford Shelby GR-1 Concept (чтобы ее выиграть, надо пройти все состязания на скорость, а для этого надо дотянуть уровень «чемпион»).

Собери свою мечту...



MAXI
tuning RUSSIAN EDITION

В продаже с 3 октября



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Павел Старикин за неожиданную критику одной из самых прославленных игровых компаний.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присыпать нам анекдоты про Кацо, который перепутал полотенца с блинами. Лучше расскажите, как вы относитесь к Blizzard и что же все-таки лучше: PS3 или Xbox 360?

ПИСЬМО НОМЕРА

Старикин Павел,
voiture@yandex.ru

Приветствую тебя, «Страна»! Надеюсь, что после написания сего письма меня не казнят за ересь, придав публичному сожжению. Ибо письмо мое будет клеймить Blizzard и StarCraft. Сейчас модно говорить о бездушности некоторых игр и злобных корпораций вроде EA. Мол, денег много, игры каждый год, а хороших мало. Не то, что Blizzard... И вот я решился спросить, а чем же это она так хороша? И начну, пожалуй, со StarCraft. В этом году наконец свершилось. StarCraft II БЫТЬ! Все с такой любовью и радостью вспоминают знакомство с игрой, ее интересность, баланс... А я вот не люблю ее! Да, да НЕ люблю!

Давным-давно вышла действительно великая RTS – Dune. Она была великолепна. А после этого появляется Warcraft, который во многом копировал геймплей «Дюн», а дизайн персонажей «одолжил» у Warhammer. Потом был Warcraft II, а потом и StarCraft. И никто как-то не говорил о его происхождении – геймплей был поразительно похож на его собрата – Warcraft, а дизайн WarHammer 40000. StarCraft не делал революций, он был просто хорошо отшлифованной

игрой. И множество тактик, хитрых ходов и т.д. были всего лишь доведением до ума предыдущих работ, и не только своих. Но несмотря на это, игра подарила создателей славой и признательностью в кругах геймеров. И пусть я не люблю StarCraft, я все равно скажу, что игра хороша, и куплю ее, хоть и не жду ничего нового. Но так я не могу сказать о Blizzard. За что?

За двадцать патчей, выпущенных к славному Warcraft III? Почему некоторые стратегии обвиняют в несбалансированности? Дайте им возможность сделать 20 патчей, и баланс будет. А каково было геймерам через патч менять тактику, перестраиваться под новые условия? Скажете, преувеличиваю? Пусть так. Но как тогда быть с заявлениями компаний – Warcraft, StarCraft, Diablo – одна вселенная. Вот так просто, раз и замесили.

Зерги – эльфы, протосы – нежить, ни уважения к вселенным, ни к сюжету... А зачем? Баланс – вот главное! А куда делись StarCraft Ghost и адвенчура по Warcraft? Столько лет ожиданий, обещания, сочные ролики и... проект заморожен, как будет, так будет, а то и вовсе отменен. В чем причина? В том, что разработчики не выпускали игр такого жанра? Но разве это причина для опытных и умных



ИЗВЕЧНЫЙ ВЫБОР

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ!» Пишу вам вот по какому поводу: в журнале под номером 15 (что за август 2007-го) на желтую плашку вы поместили письмо, в котором уважаемый автор пишет об устаревшей графике Nintendo Wii и о том, что можно выпускать одно и то же несколько раз, улучшая лишь «обертку». Я хотел бы не согласиться с автором! Он говорит, что Microsoft и Sony тратят колоссальные деньги на создание мощных консолей. Но посмотрите на эти консоли, стоимость PS3 невероятно высока! Купить эту приставку очень и очень сложно. Да и, если поразмыслить, то нужна

ли мощность PS3 на сегодняшний день? Я считаю, что пока еще не пришло время тех мощностей, которыми располагает PlayStation 3. Это относится и к Xbox 360, но стоимость творения Microsoft куда более приемлема. А насчет рассуждений автора по поводу захвата игрового рынка Nintendo Wii из-за ее революционного управления – тут тоже можно поспорить. Вот скажите, что мешало Sony (или Microsoft) выпустить свои же приставки предыдущего поколения, но с переработанным управлением? Или же создать приставки нового поколения, но с тем же революционным управлением? На самом деле, Nintendo Wii и есть приставка нового поколения! Пускай гра-

фика в играх для нее «не первой свежести». В этом ведь ничего нет страшного, но все же, согласитесь, куда интереснее активно играть (я про так называемые «нунчаки»), нежели сидеть и, устав от однообразия, тыкать кнопки обычного контроллера PS3 или Xbox 360. Я считаю, что все эти три игровые «сверхдержавы» пойдут разными путями. Microsoft будет и дальше развивать тему с Xbox Live. Nintendo волею судьбы свои революционные идеи по изменению управления (возможно, в следующей версии Wii будет улучшена и графическая часть приставки). А Sony будет потихоньку заимствовать что-то у Microsoft, что-то у Nintendo. И будет получаться не-

что чересчур мощное и дорогое, со многими недостатками. А технический отдел Nintendo сделал поистине революционное достижение в плане управления. Я так думаю, что каждый второй предпочтет мощности PS3 незамысловатость и интересность махания джойстиком Wii. Ну а с Xbox 360, я считаю, Microsoft нашла золотую середину: мощно и недорого! Полно отличных игр, графика и геймплей многих из них тоже на уровне! Выбирая между PS3, Xbox 360 и Nintendo Wii, я бы выбрал Xbox 360, несмотря на все похвалы в адрес Wii от меня.

еXe.CuToR,
ertpol@mail.ru

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

А правда, что Crisis Core выйдет на PlayStation 2?

Нет, неправда. Игра вышла в Японии 13 сентября только на PSP, и никаких других версий анонсировано не было. Кстати, даты европейского и американского изданий до сих пор неизвестны.

Скажите, нужно ли тратить место на HDD, скачивая новые прошивки для PS3? 5 прошивок – 500 Мбайт, так получается?

Да, по объему именно так. Но вам совсем не обязательно хранить их на диске. Дело в том, что при установке прошивка записывается в обычно недоступную ROM («постоянную память») консоли. Там она и хранится, и после установки файл с жесткого диска можно без опаски удалять.

Что слышно о Soul Calibur 4? Korga он выйдет?

Известно, что разработка идет полным ходом и что игра выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360, а версии для Wii не будет вовсе. Свежайшие новости об игре вы наверняка сможете прочитать в следующем номере «Страны» в репортаже с Tokyo Game Show.

ЯПОНСКАЯ СЕТЬ ГОСТИНИЦ WEEKLY MANSION, В ОДНОЙ ИЗ КОТОРЫХ Я СЕЙЧАС НАХОЖУСЬ, – ЭТО ТИПОВЫЕ ЖИЛЫЕ ДОМА, ПЕРЕОБОРУДОВАННЫЕ В ОТЕЛИ. НОМЕР НАПОМИНАЕТ КОМНАТУ РЕЙ АЯНАМИ ИЗ «ЕВАНГЕЛИОНА»: КРОХОТНЫЙ КОРИДОРЧИК, ПУСТАЯ ТЕМНАЯ КОМНАТА С КРОВАТЬЮ. И КАК У РЕЙ, ЗДЕСЬ ТОЖЕ ЦЕЛЫМИ ДНЯМИ ЗАБИВАЮТ КАКИЕ-ТО СВАИ: ПОД ОКНОМ СТРОЯТ НЕБОСКРЕБ. Но! ГДЕ БЫ МЫ НИ БЫЛИ И ЧТО БЫ НИ СЛУЧИЛОСЬ, «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» ВСЕГДА ВАЖНЕЕ АЯНАМИ.

разработчиков? Причем проекты отменялись не на второй день после начала разработки, а спустя годы... Да, не они первые, многие студии закрывали проекты, затягивали разработки, но в конце выпускался проект, которого еще не было, например S.T.A.L.K.E.R., Half-Life 2.

И спрашивается, чего так долго длиится разработка, если проект потом заморозят, а если нет, то доведется до ума двумя десятками патчей, а дизайн можно взять и у соседей? Я так же никак не могу понять, как так получается, что многим разработчикам подобные действия прощаются, несмотря на не совсем удобное управление и не очень современную графику, а сразу принимают с любовью еще не вышедшую игру?

Но еще больше меня выводят фанаты «славной» компании, которые с пеной у рта доказывают величие игр и самих разработчиков, обвиняя, например, W40k Dawn of War, еще не вышедший Warhammer Online, в копировании игр Blizzard – StarCraft и World of Warcraft соответственно, который, кстати говоря, весьма сильно похож на Lineage. Причем этим грешат не только геймеры, но и некоторые игровые журналы. Не менее меня удивляют заявления, вроде: «Со StarCraft'ом компьютер не умрет как игровая платформа». Но и без него PC не умрет, со временем выхода игры прошло 10 лет. Вышло достаточно RTS, способных не только по-

тягаться с великим, но и заткнуть его за пояс. Это и сериал Total War, и Dawn of War, и похожая на нее Company of Heroes, и Ground Control и ее сестрица World in Conflict (жду с нетерпением), и еще десятки других проектов, выпущенные, в том числе, и русскими студиями. Многие сегодняшние разработчики стараются привнести что-то новое в жанр, придать своим играм узнаваемость и оригинальность. Blizzard же идет хожеными путями, шлифуя свои и чужие идеи, повторяя проекты и внося минимум изменений. А фанаты продолжают усиленно твердить о непогрешимости и величии компании (чистая правда, загляните на форумы). На мой взгляд, это сильное заблуждение. Вот, собственно, и все. До скорого, «Страна». Не судите строго. И продолжайте радовать умным и веселым журналом об играх и не только.

P.S. А я покупаю билет до Мехико и меню внешность. Вдруг не все спокойно воспримут письмо? P.R.S. На всякий случай, заклиничание: «Все равно мое письмо не напечатают!»

« А вот возьму и... соглашусь! Нет-нет, никакого еретичества: Blizzard в самом деле стяжала немалую славу и колоссальную кредит доверия игроков. И не зря! Как ни крути, как ни жонглируй аргументами, не выйдет всерьез усомниться в том, что Blizzard способна выпустить в свет плохую или даже просто среднюю

игру. Только лучшее! Пусть раз в сто лет, пусть ценой отмены зашедших в тупик разработок, перестраховок и технологических устареваний. Пусть! Но это их тактика, и тактика, как вы сами убедились, на 100% работающая. Что называется «StarCraft ты можешь не любить, но Blizzard уважать обязан». Впрочем, это ничуть не умаляет стараний и достижений других замечательных игроильческих студий. В том числе и отечественных.

А. ТРИФОНОВ \\ Вот вы пишете: «Почему некоторые стратегии обвиняют в несбалансированности? Дайте им возможность сделать 20 патчей, и баланс будет».

А кто ее, возможность-то, отнимает? Почему для Blizzard это важно, а для остальных нет? Вот потому она и выпускает исключительно культовые стратегии, становящиеся киберспортивными дисциплинами. Потому что игры сами по себе уже выходят великолепными, а патчи, в отличие от прочих проектов, направлены не столько на исправление злых багов, сколько на шлифовку баланса. Да, игрокам приходится перестраиваться, но перестраиваться на честную игру, учиться побеждать без использования недокументированных возможностей юнитов, без читерских тактик, при равной силе всех сторон – и только тогда игра будет жить в Сети и пять, и десять лет, а не наскучит всем через полгода после выхода.

« Да не в гироколах, по большому счету, дело. И не в SD-графике. Дело в философии, в подходе, в том, каким видят будущее индустрии в Nintendo. Избрав направление и пустившись в дорогу, на своем пути Большая N всегда будет на шаг впереди остальных. Потому как остальные, перегуявшись и давая друг другу подножки, движутся совсем в другую сторону. А уж чья правда «правдивее» покажет только время и удовольствие, которое дарят нам с вами их игры.

Что касается мощности и интернет-сервисов – та же песня. Сами по себе они не дают ни-чего. Но вот игры, разумно распорядившиеся этими ресурсами, могут (и должны!) нас покорить.

В некоторых FPS, если нажать «аналог» вверх, то герой смотрит вниз. Неужели это удобно?

Это называется «инвертированный вид» (inverted view) и в 99 процентах случаев проблема устраняется отключением соответствующей опции в настройках игры. Это вопрос привычки.

ВОСКРЕЩЕНИЕ XBOX 360

Приветствуя, «СИ! Прочитал статью в номере 17 по поводу жизни «ящика». Так вот: у меня Xbox 360 где-то с июля 2006 г. За это время он пережил один переезд и два похода к друзьям. В один прекрасный день у меня дома хорошенько «мигнула» свет, консоль подвисла, а на панели загорелись три огонька смерти (я как раз до этого читал в журнале, что это конец консоли). После чего я все выключил, подождал, пока кончатся перепады и включил все заново. И... включилось! Так до сих пор и работает, никаких проблем не возникает. Пользуюсь случаем, напишу, что купил консоль, когда надоело ждать PS3. И сейчас ни о чем не

жалею, в ближайшем будущем менять не собираюсь. Хотя раньше был поклонником PlayStation, а первый Xbox чуть ли не презирал.

P.S. Не подскажете, сколько трафика кушает Live? Сейчас играю через анлим (256 K), но не во все игры пускает и ругается на соединение. Gamer Tag: Alex0407. Кидайте френдов, жду! А то за год пользования ни одного русского.

Александр,
alexaint@perm.ru

Скажите, а Yakuza 2 хотя бы в США когда-нибудь выйдет?

К сожалению, на сегодня ни один англоязычный релиз Yakuza 2 не был анонсирован. Объясняется это тем, что якобы игра была сделана специально для японцев и никому не будет понятна. Неудивительно, ведь тиражи первой части в США и Европе были отнюдь не впечатляющими.

Лучше купить готовый компьютер или дешевле собрать?

Собирая компьютер сами, вы можете подобрать неоптимальную конфигурацию. Готовые компьютеры лишены этого недостатка: их проверяют на работоспособность, да и подбирают комплектующие для них профессионалы. Поэтому вы правы в обоих случаях: лучше купить готовый. Но дешевле собрать самому.



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

* Подключение – в любом месте
Москвы и Московской обл.

* Срок подключения
в Москве – 14 дней,
в Московской области
– от 14 до 30 дней.

* Установка прямого
московского телефонного номера

* Многоканальные
телефонные номера

* IP-телефония

* Выделенные линии Интернет

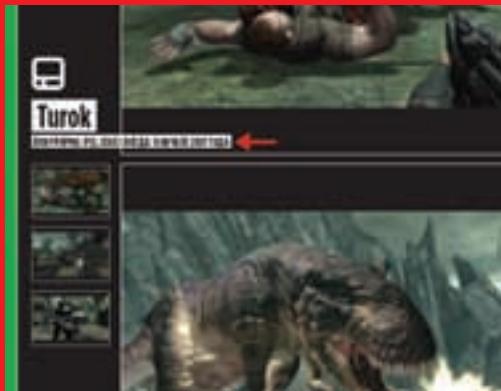
* Корпоративные частные сети (VPN)

* Хостинг, услуги data-центра

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 16(241), СТРАНИЦЫ 88

Очевидно, что Turok не выходит в начале 2007 года. Поэтому что иначе мы бы уже на полгода задержали обзор, чего в нашем журнале не может быть ни-ко-гда. По крайней мере, пока на посту дежурит надежный, как скала, Артем Шорохов. Но за датами надо следить – Turok на самом деле выходит 5 февраля 2008 года.



Кто виноват?

Артем «Турецкий» Шорохов

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игра»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА [HTTP://FORUM.GAMELAND.RU](http://FORUM.GAMELAND.RU)

играть можно. Не больно здорово, со своими оговорками, но можно. Что же до «не во все игры пускает», тут наверняка не модем виноват, а показатель NAT (последняя строчка при проверке соединения). Проверьте: самый благоприятный его показатель – Open («Открытый»).

НЕ ОСТАЛОСЬ ВЫБОРА

Здравствуй, редакция любимого журнала! Складывается ощущение, что границы между платформами стираются. Примером тому служит

Что такое DNS в настройках сети в PS3?
DNS во всех настройках на всех консолях означает одно и то же: Domain Name System, «система доменных имен». Грубо говоря, это сервер, который передает адреса Интернета (например, gameland.ru) в IP-адреса, к которым затем обращается устройство. В большинстве современных сетей устройство получает информацию о DNS-серверах при подключении к Сети. Однако если этого не происходит, адреса DNS необходимо вручную прописать в настройках.

Когда выйдет Serious Sam 3?

Croteam, авторы двух первых частей Serious Sam, 15 мая объявили, что их новая игра будет опубликована компанией Gamecock Media Group. Название игры они не раскрывают, но сообщают, что

целая армия портов с консолями и на консоли, не говоря уже о мульти-платформенных проектах. Ну вот зачем мне брать Xbox 360, если Gears of War портируют на PC, а Lost Planet уже с нами! Без портирования остаются либо самые громкие эксклюзивы, либо игры средней руки, которых и так везде хватает. С каждой портированной игрой уменьшается стимул брать консоль вообще. Не знаю, хорошо это или плохо. С одной стороны, да, не надо тратить лишние деньги, но с другой, теряешь другие, пусть и не такие хитовые игры, но тоже достойные и интересные, которые выйдут только на консолях. Особенно обидно владельцам платформы, с которой уходит эксклюзивная игра. Взять тот же DMC4. Для меня главным стимулом к приобретению консоли служат игры Resident Evil и Silent Hill. Но, как мне кажется, все равно их рано или поздно портируют на PC.

Консоль от Sony смотрится куда более привлекательно. Пускай сами, там есть FF XIII и MGS4 (еще 2 стимула). Уверен, что мы не увидим их где-либо еще. Для своей аудитории этого хватит, чтобы купить консоль. Конечно, пока только начало и хиты еще подтянутся, но не думаю, что их будет много (мой точки зрения, т.е. исключая гонческие, спортивные и другие подобные игры).

Выходит, что в основную массу мультиплатформенных проектов можно играть на PC, и иметь консоль для консольных. Например, у меня есть PC. Что мне взять – Xbox 360 или PS3? Все-таки, у PC больше общего с Xbox 360 нежели с PS3, и если учесть все, что я изложил выше, то выбор очевиден – PS3. Фактически меня лишили выбора консоли. Но вот проблема в том, что Xbox 360 меня больше устраивает. Microsoft сделала настоящую консоль с прекрасным сетевым сервисом, а не чудо-комбайном. Мне не нужны фильмы на Blu-ray, я не киноман. Я геймер и мне нужна консоль, а не Blu-ray плеер с функцией игровой приставки. Зачем вообще переходить на новые носители? На DS до сих пор картриджи – и ничего. А где находится UMD? Для компаний все понятно: купил PS3, будешь брать и Blu-ray фильмы (опять принуждение, а если мне больше нравится HD DVD?). Но это издавательство над пользователями. Не будь у PS3 привода, и цена была бы другая. Места не хватает, так выпустите на двух,

в ее основу лежит Serious Engine 3, новый движок, «адаптированный для консолей нового поколения и PC». Ориентировочная дата выхода игры – аж 2009 год, но будет ли это Serious Sam 3 или что-то другое, мы пока можем только гадать...

Патрик Циммерман озвучивал дедулю Оцелота. А молодому тога кто подарил свой голос?
Молодого Оцелота в японской версии озвучивал Такуми Ямадзаки (Инкогнито в «Хеллсинге», Исаму Дайсон в Macross Plus), в англоязычной – Джошуа Китон (Уэйн в Lost Planet: Extreme Condition, Питер Паркер в грядущем мульти сериале The Spectacular Spider-Man).

Вы пишете, что к PS2, кроме «фирменных», подходят еще и карты памяти от каких-то сторонних производителей. А какие именно?

помечтать, с головой окунуться в новый фантастический мир, то пришло время осваивать консольные ролевые игры. Они, как правило:

- 1) Славятся живыми, запоминающимися персонажами, вызывающими весь спектр человеческих чувств; продуманной, полной неожиданных (иногда только при первом знакомстве с жанром, но не всегда) поворотов событий историей, поднимающей вечные человеческие проблемы;

- 2) Стимулируют к творчеству в процессе игры: как правило, каждый сможет выбрать для себя предпочтительный способ борьбы с врагами, а боевая система гибка и разнообразна;

- 3) Снисходительны к новичкам, не использующим большую часть возможностей боевой системы, но только до определенного момента (например, до последнего босса);

- 4) Развивают логическое (при решении головоломок), тактическое и стратегическое (при выборе методов борьбы и экипировки персонажей) мышление;

- 5) Чаще всего созданы с помощью интеллекта неординарных, своеобразных и довольно сексуально озабоченных японцев, которые естественным образом генетически модифицированы;

- 6) Обладают запоминающимися и качественным музыкальным сопровождением; полными юмора (тем чаще, чем легкомысленнее тон повествования) и натурально озвученными диалогами; большой продолжительностью («Каждой JRPG – по отпуску!»);

- 7) Позволяют поддерживать и совершенствовать навыки и знания в области владения иностранными языками.

Вот еще некоторые другие особенности игр жанра консольных RPG:

- 1) Необходимость повторно посещать уже пройденные локации (например, до крайности это доведено в игре Magna Carta: Tears of Blood);
- 2) Неоднократные битвы с уже поверженными «боссами противоборствующей стороны»;
- 3) Необходимость «прокачки» (неоднократных повторных битв ради получения опыта, приобретения новых боевых возможностей и облегчения дальнейших поединков с боссами);
- 4) Массовое и частое скопление рядовых врагов, победа над которыми требует лишь наличия, по крайней мере, одного пальца и свободного времени;

Да какие угодно. Этих сторонних производителей так много, что всех и не упомянешь. Карты памяти для PS2, кроме Sony, производят еще и Nyko, Kemco, Datel, Hori, Fujiswork и другие компании.

Что такое NPC?
NPC расшифровывается как Non-player character. Этой аббревиатурой обозначают «компьютерных» персонажей игры, которые ни при каких обстоятельствах не могут попасть под управление игрока.

Скажите, на каких компьютерах пойдет Gears of War? Какие минимальные требования?
Официальные минимальные системные требования Gears of War еще не были анонсированы. Но поскольку эта игра использует движок Unreal Engine 3, можно предположить, что она

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.



cafemax

СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ • КОФЕЙНЯ
КОПИ-ЦЕНТР • ИГРОВОЙ ЗАЛ

ИГРОВЫЕ ЗАЛЫ «CAFEMAX»

- Широкий спектр On-line и Action игр, стратегии, RPG, MMORG - все самые популярные игры
- Мощные компьютеры: Asus P5GV-MX, процессоры 3,078 MHz, память 1024 mb, видеокарта Radeon x1300

«Cafemax на Пятницкой»
ул. Пятницкая 25, стр.1
50 метров от м.Новокузнецкая
телефон: 950-6050

«Cafemax на Новослободской»
ул. Новослободская д.3
напротив м.Новослободская
телефон: 741-7571

«Cafemax в МГУ»
ул. Академика Хохлова д.3
м.Университет, на территории МГУ
телефон: 775-6500

«Cafemax на Соколе»
Волоколамское шоссе д.10
м.Сокол, около МАИ
телефон: 641-0422

www.cafemax.ru • телефон для справок: (495) 787-6858

5) Анимешные героини в купальниках (иногда и герои в плавках), специально найденных для сражений; обязательный набор сальных шуточек, чтобы смутить самых серьезных и интеллигентных или малолетних персонажей.

Советую начать знакомство с JRPG на игровой платформе PlayStation 2, так как:

1) Она технологически и графически еще не сильно устарела;

2) Для нее создано большое количество великолепных игр в жанре консольных ролевых игр;

3) Цены на нее (5000 руб.) и диски (от 500 руб. за platinum-версию) сравнительно невелики.

Единственный недостаток – не слишком большая любовь массового (ядовитого) потребителя к JRPG и, в целом, к консолям в России. И отсюда,

маленько предложение продукции. Но все изменить в наших руках! А пока легко достать Final Fantasy X (FFX), X-2 (FFX-2), XII (FFXII), Dragon Quest 8 (DQ8), SMT: Digital Devil Saga 1 и 2 (DDS1 и DDS2), Shadow Hearts: From the New World (SH3). Xenosaga 3 (X3) и Tales of Abyss (ToA) вышли только в США, но весьма достойны внимания. В табли-

це представлена сравнительная характеристика перечисленных выше игр и моя субъективная оценка (по 5-балльной системе) их составляющих: (см. таблицу).

Р.С. Данное письмо создано исключительно с целью ознакомления потенциальных любителей JRPG с жанром. Не пытался объять необъятное, поэтому за бортом оста-

лась информация об истории жанра, многих его других ярчайших представителях и особенностях.

Евгений Андреевич,
г. Тверь.

Читатели! Эта таблица для вас. Что скажете, интересна вам такая тема? Хотите еще?

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Общая тематика	Сложность	Глубина сюжета	Кол-во пол. квестов и мини-игр	Диалог (и.в.т.ч. юмор)	Боевая система	Графика и стиль	Дизайн уровней	Продолжительность, часов
FFX	серьезная	средняя / высокая	5	среднее	5(4)	5	4	4(5) 60-100
FFX-2	несерьезная	низкая	4	большое	5(5)	4	4	4(5) 50-100
FFXII	серьезная	средняя	5	большое	5(4)	5	5	70-140
DQ8	несерьезная	средняя	4	большое	5(5)	4(5)	5	4(5) 80-150
DDS1,2	серьезная	высокая	5	малое	5(4)	5	4(5)	70-100
SH3	несерьезная	средняя	4	среднее	5(5)	5	4	4(5) 60-100
X3	серьезная	средняя	5	малое	5(5)	4(5)	4(5)	70-100
ToA	несерьезная	низкая/ средняя	5	большое	5(5)	4	4	60-110

потребует примерно такой же конфигурации, что и Unreal Tournament 3. А у него «минимальные рекомендованные» требования – процессор на 2.8 Гц, 512 Мбайт оперативной памяти и видеокарта уровня GeForce шестой серии. Следует заметить, что игру можно будет запустить и на более слабых машинах, но придется жертвовать какими-то эффектами.

Наг чем сейчас трудится команда, созавшая игру Still Life?

Компания Microdroids, авторы Still Life, нынче вовсе не занимается разработкой. Ее студия MC2-Microdroids в 2005 году была куплена Ubisoft и вошла в состав Ubisoft Montreal. Права на Still Life остались у «материнской» компании Microdroids, а она решила вовсе больше не связываться с созданием игр.

Ну почему? Почему у Xbox 360 уже две стратегии с PC, а на PS3 до сих пор ничего? Там что, одни идиоты сидят? Сначала C&C, теперь вот Warhammer! У PS3 не так уж и хорошо дела идут, а среди нас много любителей стратегий! На PS one вон сколько RTS было! Ну что им теперь мешает?

Сложно сказать. Вообще, много игр выходит на Xbox 360 и PC, но не выходит на PS3. Ходят слухи, что это связано со значительными техническими сложностями при разработке для PS3, но мы предполагаем, что на PS3 стратегий нет «не со зла, а по недорысили». То есть на PS3 вообще сейчас не так много игр, и пока среди них не нашлось ни одной стратегии. Ближайший кандидат – Tom Clancy's EndWar. Ее выход запланирован на февраль следующего года.

Скажите, пожалуйста, как проходить в Gran Turismo 4 гонки на выносливость за 24 часа? Со спичками в глазах, чтобы не уснуть, и с кондиционером над PS2 от перегрева?

Ну, игру все-таки можно ставить на паузу. И если играть по 12 часов в день, то справиться с этой гонкой можно всего за двое суток, и PS2 вполне может работать все это время без единого сбоя: проблем с перегревом у нее никаких нет. Авторы Gran Turismo не любят, когда их детище называют «игрой» – для них это супервый симулятор, и опытного гонщика такая мелочь, как 24-часовая гонка, останавливать, по их мысли, не должна.

В 16(241) номере «СИ» на странице 77 в колонке «Питер Мур – прессе» было написано, цитирую: «Мне показалось, что прес-

са была разочарована. Не было ни (...), ни анонса Metal Gear Solid на Xbox 360». Как это понимать?

После массовой потери эксклюзивов со стороны Sony все журналисты ждут, когда же наконец и MGS4 присоединится к стану перебежчиков. Намеки на это были уже давно, и совершенно ясно, что игра уровня Metal Gear Solid 4 не окажется, если выпустить ее только на PS3.

Поэтому анонс MGS4 для Xbox 360 и сейчас является «городской легендой»: все уверены, что рано или поздно он последует, а Хидео Кодзима и топ-менеджеры Sony не перестают убеждать общественность, что MGS4 – настоящий эксклюзив и на Xbox 360 никогда не появится. Чем все это закончится, решительно не ясно.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

НА ЭТОМ ДИСКЕ У НАС ОСОБЫЙ ПОДАРОК ДЛЯ ФАНАТОВ TEKKEN, А ТАКЖЕ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НРАВИТСЯ ТВОРЧЕСТВО, ТАК ИЛИ ИНАЧЕ СВЯЗАННОЕ С ВИДЕОИГРАМИ. ВАШ ПОКОРНЫЙ СЛУГА ВМЕСТЕ С ГЛАВНЫМИ ЛИЦАМИ МОСКОВСКОЙ TEKKEN-СЦЕНЫ АКИРОЙ И ВЕЛНОМ ПРЕДЛАГАЮТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ НОВОЕ КОМБО-ВИДЕО PROJECT HEADHUNTER, СОЕДИНИВШЕЕ В СЕБЕ АБСОЛЮТНО НЕВОЗМОЖНЫЕ ДЛЯ ПРОСТЫХ ЛЮДЕЙ ДЖАГЛЫ И НОВАТОРСКИЙ ПОДХОД К МОНТАЖУ. НАДЕЙСЬ, ВАМ ПОНРАВИТСЯ. ВПРОЧЕМ, У НАС НА ДИСКЕ И БЕЗ ТОГО ПОЛНО ВКУСНОТЫ. ОБЗОРЫ: ГОНКОНГСКИХ РАЗБОРОК ИНСПЕКТОРА ТЕКИЛЫ (ТОГО САМОГО БЕЗ ДЫРКИ В ДУЛЕ ДРОБОВИКА), ПРИКЛЮЧЕНИЙ ТЕНТАКЛЕВОЛОСОЙ НАРИКО И ПОКАТУШЕК УДИВИТЕЛЬНОЙ ГИБКОСТИ ЖЕНЩИНЫ САМУС АРАН. А ТАКЖЕ: ПЕРВЫЙ ТРЕЙЛЕР MAFIA 2, СПЕЦ ПО TABULA RASA С САМИМ РИЧАРДОМ ГЭРРИОТОМ, ПРЕВЬЮ FINAL FANTASY CRISIS CORE И ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА СКАНДАЛЬНУЮ KILLZONE 2!

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



5 ВИДЕОПРЕВЬЮ

7 ВИДЕООБЗОРОВ

4 РОЛИКА «БАНЗАЙ!»

JEANNE D'ARC (PSP)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ВИДЕООБЗОР

SPECIAL

PROJECT HEADHUNTER (TEKKEN 5)

КОМБО-ВИДЕО

Те, кто регулярно посещает PC-часть нашего диска, могли видеть время от времени появляющиеся там комбо-видео по разным фрейтингам. Сейчас же мы представляем вашему вниманию мощнейший ролик по Tekken 5, родившийся в стенах нашей редакции. Монтаж от SpaceMan'a, комбы в исполнении Véline и Akira – этих людей представлять не надо. Спешите видеть – лучший ролик по Tekken 5 в истории отечественного фрейтинг-комьюнити!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеобзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игра». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильтра) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню промырвателя (опция «выбор языка») или консоли.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- ▣ Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ▣ Видеобзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ▣ Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- ▣ Спец – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- ▣ Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

ВИДЕОСПЕЦ!

PERSONA 3 DS
ИНТЕРВЬЮ С ЕЗ

Спустя почти год после выхода в Японии, третья часть скандального сериала та-ки вырвалась за прелести Страны восходящего солнца. Совсем недавно состоялся американский релиз, европейского же издания стоит ждать не раньше начала следующего года. Чтобы скрасить ожидание – интервью с прошедшей ЕЗ.

CONTRA 4 DS
ИНТЕРВЬЮ С ЕЗ

Наверное, нет таких людей, которые «пережили» эпоху восьмидюймовых платформ и не слышали об игре Contra. Прошло время, и сериал стали забывать. Однако хит минувших дней возвращается. Подробностями о Contra 4 с нами поделился на прошедшей ЕЗ представитель Konami.

Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- ▣ Battlefield: Bad Company Xbox 360 PSP
- ▣ Warhammer Online: Age of Reckoning PC
- ▣ They Xbox 360 PSP
- ▣ Race Driver: Create & Race DS
- ▣ Reprobates DS
- ▣ Metal Gear Solid: Portable Ops Plus PSP
- ▣ Tales of Innocence DS
- ▣ Tony Hawk's Proving Grounds Xbox 360 PSP
- ▣ Operation Flashpoint 2: Dragon Rising PC Xbox 360 PSP

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▣ Crisis Core: Final Fantasy VII PSP
- ▣ Rayman Raving Rabbids 2 Wii
- ▣ Kane and Lynch: Deadmen DS Xbox 360 PSP
- ▣ Killzone 2 PSP
- ▣ Call of Duty 4: Modern Warfare Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▣ Stranglehold Xbox 360
- ▣ Ninja Gaiden Sigma PSP
- ▣ Heavenly Sword PSP
- ▣ Metroid Prime 3: Corruption Wii
- ▣ Jeanne D'Arc PSP
- ▣ Medieval II: Total War Kingdoms PC
- ▣ Кодекс Войны PC

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▣ TimeShift PC Xbox 360
- ▣ Rock Band PC Xbox 360 PSP
- ▣ Mafia 2 PC Xbox 360 PSP
- ▣ Need For Speed ProStreet PC Xbox 360 PSP
- ▣ World in Conflict PC Xbox 360 PSP

БАНЗАЙ:

- ▣ Wangan Midnight (опенинг)
- ▣ Maaya Sakamoto – Universe (клип)
- ▣ One Piece – Luffy VS Blueno (клип)
- ▣ Карас (российский трейлер)

SPECIAL:

- ▣ Tekken 5: project HeadHunter
- ▣ Tabula Rasa PC
- ▣ Contra 4 DS
- ▣ Persona 3 PSP

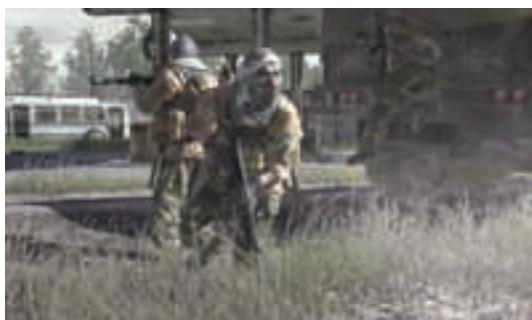
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360

Бета-тест

Сама игра выйдет только в ноябре, зато уже сейчас вовсю идет закрытый бета-тест многопользовательской составляющей. Конечно же, мы не могли пройти мимо и не попробовать игру на зуб. То, что мы увидели, просто поражает: перед нами, пожалуй, один из самых продуманных сетевых шутеров. Система званий, настройки классов, динамическая линия респауна и много-много чего еще. Срочно делимся впечатлениями!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ROCK BAND PS2 XBOX 360 PS3

трейлер

Под ураганные ритмы хитовой Highway Star от легендарной группы Deep Purple безбашенная молодая группа устраивает концерт на... крышеах движущихся автомобилей. Смотреть обязательно!



MAFIA II PS3 PC XBOX 360

трейлер

Наконец-то! Дождались! Издательство Take-Two анонсировало продолжение главной конкурентки GTA, а анонс, как водится, подкрепили трейлером. Жаль, геймплея так и не показали.



TEAM FORTRESS 2 PC

трейлер

Восхитительный трейлер-сериал «персонажных откровений» разразился очередным роликом. Встречайте Инженера! И послушайте-ка историю о том, что делать, когда пушек слишком мало...



ВИДЕОПРЕВЬЮ

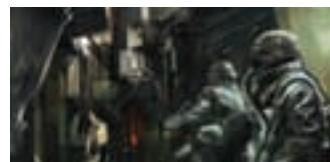
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII PSP

Как же долго фанаты седьмой части ждали эту игру. И вот наконец она увидела свет. Правда, пока только в Японии. Поэтому смотрите наше превью на основе японской версии.



KILLZONE 2 PS3

Никаких больше поставочных роликов, Killzone 2 живее всех живых, щеголяет роскошной графикой, анимацией и брутальным геймплеем. Желаете подробностей?



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНГОДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

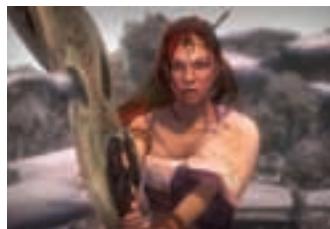
STRANGLEHOLD XBOX 360

В одном из предыдущих номеров мы рассказали вам, насколько опасен инспектор Текила. Поэтому дружеский совет: не проходите мимо этой игры.



HEAVENLY SWORD PS3

Учебное пособие по полету на стрелах, щитах и предметах домашнего обихода. Курс рассчитан на семь-девять часов.



METROID PRIME 3: CORRUPTION Wii

Вот именно когда выходят такие игры, начинаешь по-настоящему жалеть, что Wii не способна выдавать графику в высоком разрешении.



БАНЗАЙ

ONE PIECE – LUFFY VS. BLUENO КЛИП

К десятилетию One Piece – фанатский клип из свежих эпизодов сериала. Про Мордбоя и на музыку от Moby.



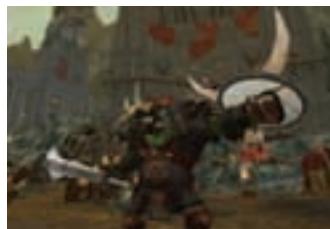
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY Xbox 360 PS3



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING PC

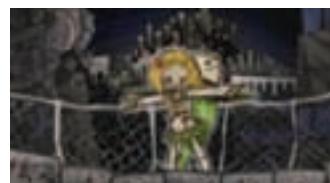


OPERATION FLASHPOINT 2 Xbox 360 PS3 PC



MAAYA SAKAMOTO – UNIVERSE КЛИП

Маая Сакамото дружна с композитором Ёко Канно, и их совместные работы нередко можно услышать в аниме. «Неанимешное» творчество Маая – на нашем диске.



Battlefield: Bad Company Xbox 360 PC • Warhammer Online: Age of Reckoning PC • They Xbox 360 PS3 PC • Race Driver: Create & Race DS • Reprobates DS • Metal Gear Solid: Portable Ops Plus DS • Tales of Innocence DS • Tony Hawk's Proving Grounds Xbox 360 PS3 • Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Xbox 360 PS3 PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ШТАМП «ПЛОХИЕ РУССКИЕ» СНОВА В МОДЕ. НУ НИКАК НЕ МОГУТ РАЗРАБОТЧИКИ УСПОКОИТЬСЯ, ВСЕ ИМ КАЖЕТСЯ, ЧТО КОММУНИСТЫ ИХ ЗАВОЮЮТ И СТАТУЮ СВОБОДЫ ПЕРЕДЕЛАЮТ В ЛЕНИНА. РАДУЕТ ЛИШЬ, ЧТО ИГРЫ НА ДАННОЙ ПОЧВЕ ВЫХОДЯТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ. ЯРКИЙ ТОМУ ПРИМЕР – WORLD IN CONFLICT, ДЕМОВЕРСИЮ КОТОРОЙ ВЫ НАЙДЕТЕ НА ЭТОМ ДИСКЕ. ЖАЛ ТОЛЬКО, ЧТО ПОСТРЕЛИТЬ ПО АМЕРИКАНЦАМ НАМ ОПЯТЬ НЕ ДАДУТ. ТЕМ ЖЕ, КТО УЖЕ ВОВСЮ КОРПИТ НАД ОТЕЧЕСТВЕННЫМ ОТВЕТОМ БОЯЗЛИВЫМ КАПИТАЛИСТАМ, В ОДНОЙ РУКЕ СКИММАЯ НАШ ЖУРНАЛ С РУКОВОДСТВОМ ПО СОЗДАНИЮ ИГР, А В ДРУГОЙ – НАШ ДИСК С СОПРОВОДИТЕЛЬНЫМ ФАЙЛОМ, НАВЕРНЯКА ПРИГОДИТСЯ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ «НЕ-ИГРА» GAME OVER!, НА ПРОТЯЖЕНИИ 21 УРОВНЯ НЕУСТАННО ДЕМОНСТРИРУЮЩАЯ САМЫЕ НЕПРИЯТНЫЕ ОШИБКИ, КАКИЕ ТОЛЬКО СОВЕРШАЛИСЬ ПОД ЭТИМ НЕБОМ НЕАККУРАТНЫМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА РС-ЧАСТИ

1
ДЕМОВЕРСИЯ5
КИНОРОЛИКОВ1
ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

ДОПОЛНЕНИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

INSURGENCY: MODERN INFANTRY COMBAT
(HALF-LIFE 2)

ДЕМОВЕРСИЯ

WORLD IN CONFLICT

Студия Massive Entertainment выпустила демоверсию красавицей стратегии в реальном времени World in Conflict. Доступен обучающий режим и одиночный сценарий из кампании, где геймерам придется отвоевывать захваченную советскими войсками американскую территорию. В вашем распоряжении несколько танков, пехоты и вертолеты. Не нужно ничего строить и ожидать наращивания военного потенциала, динамичные сражения начинаются сразу после запуска миссии. Также открыт уровень «Seaside» в режиме «Skirmish», рассчитанный аж на 16 человек.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ РС-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. РС-часть оснащена собственной обложкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- ▣ Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▣ Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- ▣ Софт – полезные и бесполезные программы.
- ▣ Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▣ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▣ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультифильмы и прочее.

▣ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.

▣ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.

▣ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.

▣ Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.

▣ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего РС.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к нему доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовым DVD-плеером или софтовым DVD-плеером компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» в видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залапана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригнать сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▣ World in Conflict

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▣ ArmA: Armed Assault
- ▣ Company of Heroes
- ▣ Counter-Strike: Source
- ▣ Doom 3
- ▣ Half-Life 2
- ▣ rFactor
- ▣ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▣ Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:

- ▣ ATI Catalyst 7.9 Windows XP
- ▣ ForceWare 163.67 Windows XP
- ▣ nForce 15.08 Windows Vista
- ▣ Realtek AC97 Driver 4.01
- ▣ Realtek AC97 Vista Driver 6251
- ▣ DirectX 9.0c (Август 2007)

ПАТЧИ:

- ▣ Age of Empires III: The WarChiefs v1.04 RU
- ▣ Age of Empires III v1.12 RU
- ▣ Исход с Земли v1.1 RU
- ▣ Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter v1.35 - v1.35.001 RU
- ▣ Jade Empire: Special Edition v1.00.1R

SHAREWARE:

- ▣ Ball 7
- ▣ Gish
- ▣ Global Defense Network
- ▣ Naval Strike
- ▣ Roller Rush
- ▣ Subway Scramble
- ▣ The Odyssey: Winds of Athena
- ▣ Warkanoid 2

СОФТ:

- ▣ AVG AntiVirus Free 7.5.485a1117
- ▣ Trojan Remover 6.6.2
- ▣ Easy DVD Clone 3.0.14
- ▣ Sateira CD and DVD Burner 2.71
- ▣ WinISO 5.3.0.125
- ▣ EditPlus 2.31.406
- ▣ FileZilla 3.0.0 RC3
- ▣ FlashXP 3.42 Beta 3
- ▣ Skype 3.5.0.234
- ▣ YouTube Downloader 2.5
- ▣ Dead Pixel Tester 2.21
- ▣ Deskman SE 7.0.5
- ▣ Sticky Password 3.3.1
- ▣ 1 DVD Ripper 6.02
- ▣ Aurora Media Workshop 3.3.42
- ▣ DVDFab Platinum 3.1.8.0 Final
- ▣ Power Video Converter 1.5.46
- ▣ Sound Forge 9.0c build 405
- ▣ Passware Kit 8.1 build 2670
- ▣ Undelete Plus 2.92
- ▣ AutoDialogs 2.3.144
- ▣ DriveSitter 1.4.0.3
- ▣ Hot CPU Tester Pro 4.4.1
- ▣ MagicTweak 4.01
- ▣ RegSupreme Pro 1.7.0.414

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:

- ▣ Воздушный ксоникс
- ▣ Аймона. Диггер
- ▣ Снэжок. Охотник за сокровищами
- ▣ Свен
- ▣ Просто морхунх

WIDESCREEN:

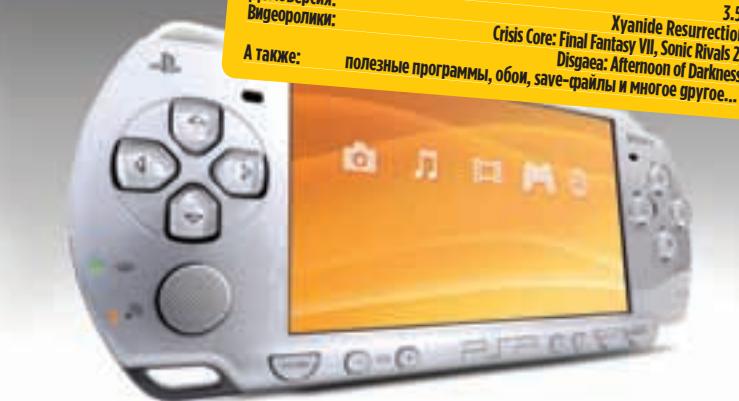
- ▣ Джон Рэмбо
- ▣ Железный человек
- ▣ Астерикс на Олимпийских играх
- ▣ Последние желания
- ▣ Youth Without Youth

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

Прошивка:
Демоверсия:
Видеоролики:
А также:

3.51
Xyanide Resurrection
Crisis Core: Final Fantasy VII, Sonic Rivals 2,
Disgaea: Afternoon of Darkness
полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

ДЖОН РЭМБО

Промо-ролик четвертой части эпопеи про Джона Рэмбо. В ролике, как всегда, много пальбы, взрывов, крови и выражения лица Сильвестра Сталлоне.



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Очередная экранизация комикса Marvel. Миллиардер Тони Старк бежит от террористов, соорудив себе перстнем, и объявляет борьбу со злом.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

SOUND FORGE 9.0C BUILD 405

Удобрый аудио-редактор, в состав которого входит набор мощных утилит для работы со звуком всех известных форматов. Имеются инструменты записи с микрофона.

MAGICTWEAK 4.01

Отличная программа для изменения скрытых настроек Windows XP. С ее помощью можно оптимизировать работу в Глобальной сети и изменить до неузнаваемости все что угодно.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

AGE OF EMPIRES III V1.12 RU

Обновление добавляет поддержку «случайных» сценариев в многопользовательском режиме. Исправлены некоторые ошибки и повышена защита против читеров.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER V1.35.001 RU

Исправлена ошибка соединения с зарубежными серверами версии 1.35 – благая весть для всех, кто играет в GR4W через Интернет.

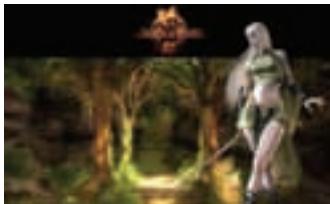
WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игра» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



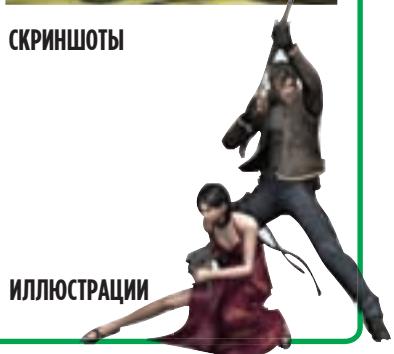
ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREEWARE/SHAREWARE

NAVAL STRIKE

Отличная стрелялка про самолетик и его врагов.



GISH

Симпатичный платформер с веселой анимацией и забавными персонажами.



THE ODYSSEY: WINDS OF ATHENA

Морской боевик с обилием монстров.



PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала головной, трех-, пяти- и семилетней давности.



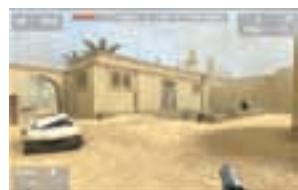
LUNARIA

Классический 2D-шутер



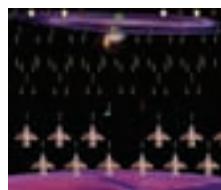
FLASH-ИГРЫ

Подборка свежих flash-игр



SPECIAL

GAME OVER!



Данная «игра» будет интересна в первую очередь тем, кто внимательно следит за нашей серией статей «Игра для Xbox 360 своими руками» – ведь, по сути, это даже и не игра вовсе, а наглядный образец того, «как не надо делать». Обязательно опробуйте!

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОДА ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

ARMA: ARMED ASSAULT

Нынешняя подборка по Arma: Armed Assault получилась достаточно обширной, чтобы уделить ей особое внимание. Большинство работ для этой игры ограничиваются наборами вооружения и техники, но на сей раз мы выкладываем SAP Rabbit. Теперь вы сможете очутиться (в буквальном смысле) в шкуре кролика! Кролики предлагаются в двух вариантах расцветки, они умеют быстро бегать, жаль только, откусить врагу голову, как в Monty Python and the Holy Grail, нельзя. В довесок получите три вертолета: Bush Wars Alouette II, NH90 и RACs Mi-17.



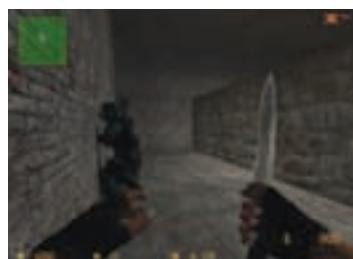
COMPANY OF HEROES

Очередной месяц привнес новые веяния в дизайнерских изысках любителей Company of Heroes. Прежде всего, стоит упомянуть карту Desert Fox v2, специально для тех, кому надоела Нормандия. В этот раз преуспеет битва в Северной Африке, причем на холмистой местности. Поклонникам гуэльных батальонов предлагается Railroad Divide v1.0, поистине огромная по меркам подобных карт работа. Помимо этого, советуем взглянуть на The Black Forest, относительно небольшую карту, созданную в расчете на четырех игроков.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

Вопреки традициям, на нынешнем диске вас ожидает не пять, а сразу восемь работ для Counter-Strike: Source. Особо отметить хочется de_Labyrinth, забавную карту, где закладка взрывчатки – лишь полдела. Для начала надо успеть пробраться проход на волю, иначе есть реальная возможность погибнуть еще в начале раунда. Отличился и автор карты Surf Graphia, где до начала стрельбы еще предстоит правильным образом спрыгнуть вниз, а уж затем устроить изящную битву на дровобиках.



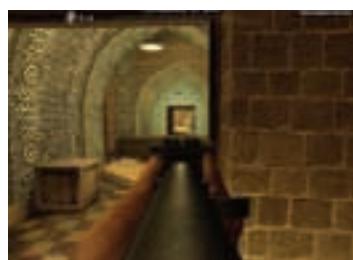
DOOM 3

Идея сделать из шутера стратегию живет уже давно, но Commander Doom получился намного удачнее предшественников. Создатель мозга не стал обращаться к теме классических RTS и создал любопытный сплав классического шутера и тактики. Первоначально игрок в Commander Doom воюет в одиночку, но по мере накопления средств он может заказывать помощников, а также более мощное вооружение. Как и прежде, главные бои ведутся за контроль над точками ресурсов.



HALF-LIFE 2

Модификацию Insurgency: Modern Infantry Combat по значимости для коммюнити Half-Life 2 можно смело сравнивать с Red Orchestra для Unreal Tournament 2004. Сравнение это не случайно: авторы напирали на максимальный реализм происходящего. Например, никаких перекрестий по центру экрана больше нет, только штатные прицелы. Одновременно бросается в глаза качество проработки мозга. Авторам Insurgency: Modern Infantry Combat удавалось создать графику уровня коммерческих проектов!



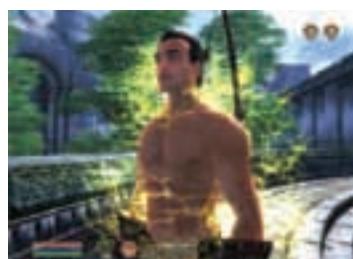
RFACTOR

Современная версия знаменитого Mini оказалась не менее востребованной среди любителей спортивной езды, чем классическая модель. При небольшом весе машина имеет мощный двигатель, несомненно, что она участвует во множестве спортивных соревнований. Тема гонок на New Mini уже поднималась среди тех, кто делает мозги для rFactor, на сей раз предлагается модификация 2006 UK MINI Challenge v1. Дабы уравнять шансы соперников, автор данного мозга зовет принять участие в монокубковый чемпионате на одинаковых машинах.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Основной тематикой подборки стали дома, а также добавления к существующим городам. Среди последних особо стоит сказать о Leyawiin Port Alpha 1, весьма удачной попытке прикрутить к городу Leyawiin полноценный порт – со множеством построек и тремя кораблями. Среди плагинов-домов стоит упомянуть такие работы, как Sunrise home Anvil tree house 1.0, My Leyawiin House 1.3, Unfathomed Tower 1.0 и Sunrise home Anvil tree house 1.0. Среди прочих выделяется плагин Omega's Crazy Amulets 1.01, добавляющий в игру несколько амулетов.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Впервые за долгое время мы можем предложить вам, помимо карт, еще и кампанию. Называется она Reign of Terror: The Burning Legion v1.5, и создана для тех, кто силам добра предпочитает нежить. За нее тут и предстоит играть. Всего кампания состоит из пяти миссий, каждая из которых богато оформлена роликами на движке. Раздел карт также не пустует – в него вошли восемь работ. Подобно большинству последних подборок для Warcraft III: The Frozen Throne, значительная часть карт посвящена рубилову в режиме non-stop.





Lifesigns: Hospital Affairs

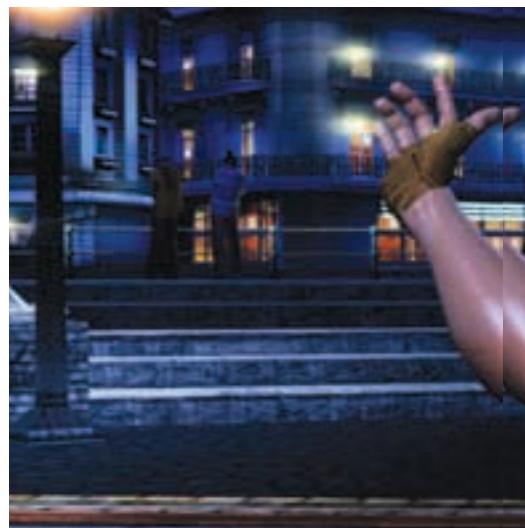
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 19 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА



Еще до выхода *Trauma Center: Under the Knife* стилус Nintendo DS заменил японским геймерам скрепки в приключенческой игре *Kenshiui Tendo Dokuta*. Ее главный герой, выпускник худшего медицинского университета страны, неожиданно получил место врача в престижной больнице. Чем бы завершилась такая история в жизни, мы не рискнем предположить, но, по версии разработчиков из Spike, проблемы в знаниях – не беда. Главное – тщательно осмотреть пациента, поговорить с ним, а заодно посоветоваться с коллегами, чтобы те, на манер свидетелей из сериала *Phoenix Wright*, поделились уликами-соглашениями. За океаном *Kenshiui Tendo Dokuta* так и не вышла, зато составили о ней примерное впечатление поможет вторая часть – со схожим геймплеем и новыми персонажами.

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учитите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

01.10	Race	Take Two	США
02.10	FlatOut: Head On	Empire	США
02.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
05.10	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari	Европа
09.10	Sega Rally Revo	Sega	США
12.10	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
12.10	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
15.10	Painkiller: Overdose	DreamCatcher	США
19.10	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	Европа
19.10	Tabula Rasa	NCsoft	Европа
23.10	Age of Empires III: The Asian Dynasties	Microsoft	США
23.10	F.E.A.R. Perseus Mandate	Sierra	США
26.10	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
26.10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
26.10	The Witcher	Atari	Европа
26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
30.10	TimeShift	Sierra	США
31.10	Hellgate: London	Namco Bandai	США
31.10	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 2

05.10	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
09.10	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	США
12.10	Crash of the Titans	Sierra	Европа
12.10	NHL 08	Electronic Arts	Европа
12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
19.10	Naruto: Ultimate Ninja 2	Namco Bandai	Европа
19.10	Siphon Filter: Dark Mirror	SCEE	Европа
22.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
28.10	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	США
31.10	Manhunt 2	Rockstar	США

PLAYSTATION 3

05.10	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
05.10	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
05.10	Skate	Electronic Arts	Европа
12.10	Folklore	SCEE	Европа
12.10	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
19.10	Lair	SCEE	Европа
23.10	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	SCEA	США
23.10	The Eye of Judgement	SCEA	США
26.10	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
26.10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
28.10	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	США
30.10	TimeShift	Sierra	США

Wii

05.10	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
08.10	Donkey Kong Barrel Blast	Nintendo	США
12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
12.10	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Европа
19.10	Brothers in Arms Double Time	Ubisoft	Европа



Virtua Fighter 5

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 30 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

26.10	Crash of the Titans	Sierra	Европа
26.10	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	Европа
26.10	Table Tennis	Rockstar	Европа
26.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
29.10	Endless Ocean	Nintendo	США
31.10	Manhunt 2	Rockstar	США

XBOX 360

05.10	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
12.10	Crash of the Titans	Sierra	Европа
12.10	Project Gotham Racing 4	Microsoft	Европа
12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
15.10	Beautiful Katamari	Namco Bandai	США
19.10	Half-Life 2: The Orange Box	Activision	Европа
26.10	BlackSite: Area 51	Midway	Европа
26.10	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
26.10	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Европа
26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
26.10	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
26.10	Virtua Fighter 5	Sega	США
30.10	Viva Pinata: Party Animals	Microsoft	США

NINTENDO DS

12.10	DK Jungle Climber	Nintendo	Европа
12.10	Izuna: The Legend of the Ninja	Atlus	Европа
12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
16.10	Panzer Tactics DS	Conspiracy	США
19.10	Hoshigami: Ruining Blue Earth Remix	Aksys	Европа
19.10	Lifesigns: Hospital Affairs	JoWood	Европа
19.10	Myst	Midway	Европа
19.10	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Европа
23.10	Front Mission	Square Enix	США
23.10	Naruto: Path of the Ninja	D3	США
23.10	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	США
26.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
26.10	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа

PSP

02.10	Crash of the Titans	Sierra	США
02.10	FlatOut: Head On	Empire	США
02.10	NBA 08	SCEA	США
05.10	Dead Head Fred	D3	Европа
05.10	Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	Square Enix	Европа
05.10	NBA Live 08	Electronic Arts	Европа
09.10	Folklore	SCEA	США
09.10	Sega Rally Revo	Sega	США
12.10	Spider-Man: Friend or Foe	Activision	Европа
12.10	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Европа
17.10	LocoRoco 2	SCEA	США
19.10	Naruto: Rise of a Ninja	Ubisoft	Европа
19.10	Syphon Filter: Logan's Shadow	SCE	Европа
22.10	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
23.10	Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	США
26.10	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Европа
30.10	Disgaea: Afternoon of Darkness	NIS America	США
31.10	Manhunt 2	Rockstar	США



Disgaea: Afternoon of Darkness

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 30 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА



Компания Nippon Ichi заявила о себе на западном рынке при помощи Disgaea для PS2 – SRPG, которую до сих пор любят и помнят не только за увлекательные сражения, но и за подтрунивания над сюжетными клише, а также комичных, и в то же время весьма симпатичных персонажей. В ее ремейке для PSP главную роль узурпирует чертовка Этна, так что сюжетная связка станет сюрпризом и для тех, кто исходил оригинальную Disgaea вдоль и поперек. Кроме того, обещаны мультиплерные бои, причем игроки будут сами устанавливать правила ведения схватки и, что самое важное, перед битвой смогут уравнять силы войск.



Beautiful Katamari

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 15 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Clive Barker's Jericho

ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360 | КОГДА: 26 ОКТЯБРЯ 2007 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 17 октября

Компания «Акелла» дружит со студией Running with Scissors. Сперва она издала Postal 2, затем два дополнения и разработку, а вернее мозг отечественного розлива «Штопор Жжот!». А теперь силами внутренней студии совместно с американцами делает третью часть для PC и Xbox 360. «Грэш как искусство» или попытка вывести сериал на новый уровень качества? Только в «Стране Игр» – эксклюзивный обзор ранней версии игры.

Postal III



ИНТЕРВЬЮ

ОТДЕЛ ЛОКАЛИЗАЦИЙ ELECTRONIC ARTS
Западный игровой гигант пришел в Россию, и одно из главных направлений его деятельности – локализация хитов.



РЕПОРТАЖ

GAMEX 2

Организаторы решили проводить выставку два раза в год. Что из этого получилось?



ОБЗОР

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (PC, XB360, PS3)
Последняя часть прославленного FPS-серии предлагает невиданную в WWII-шутерах свободу действий.



В РАЗРАБОТКЕ

GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARBOR
Второе дополнение к глобальной космической стратегии.



В РАЗРАБОТКЕ

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES
Японская, китайская и индийская цивилизации.



ОБЗОР

FIFA 08 (PC, XB360, PS3)
И снова осень, и новый футбольный сезон от EA Sports.



В РАЗРАБОТКЕ

ALIENS VS. PREDATOR 2 (PSP)
Игра по мотивам сиквела фильма по мотивам игры.



РЕПОРТАЖ

TOKYO GAME SHOW
Крупнейшая игровая выставка в мире.



БАНЗАЙ!

EVANGELION: 1.0 YOU'RE (NOT) ALONE
Альтернативный пересказ событий знаменитого сериала.



ОБЗОР

ARMORED CORE 4 (PS3, XBOX 360)
Гигантские роботы снова в моде.



ОБЗОР

BRAVE STORY: NEW TRAVELER (PSP)
Нежданный-негаданный JRPG-хит.



СПЕЦ.

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ СКЕЛЕТОМ?
Десять самых выдающихся скелетов игрового мира.





Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / Само онки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дilemma / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Bokta: The Sun Is In Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / C.B.I.H. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссей капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Seconde Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерапейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Ansuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Ониблайд / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Kaan: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Военная Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Парараграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую



Широкий экран - больше свободы



19" широкоэкранный монитор LG
Flatron L194WT
www.lg.ru



Dina Victoria (495) 681 2070, www.dvcomp.ru

МОСКВА: Pronet Group (495) 789-38-46, Неоторг (495) 223-23-23, розничная сеть Polaris (495) 363-93-33, Ф-Центр (495) 472-64-01, NT Computers (495) 363-93-33, Техносила (495) 777-87-77, Компания Кит (495) 777-66-55, Flake (495) 236-99-25, АБ-групп (495) 745-51-75, Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, ISM (495) 718-40-20, Никс (495) 974-33-33, ОЛДИ (495) 105-07-00, USN Computers (495) 221-72-97, Старт-Мастер (495) 935-38-52, Акситек (495) 784-72-24, Эльдорадо (495) 500-00-00, Киберtronика (495) 504-25-31, Дилайн (495) 969-22-22, Ultra Computers (495) 775-75-66, Алмер (495) 101-39-25, Микросет (495) 924-27-47, Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, ДЕЛ (495) 250-44-66, Ланит (495) 967-66-84, ООО Вега (495) 784-72-35, ГЕЛИОС КОМПЬЮТЕР (495) 785-03-76, Бит и Байт (495) 788-37-57. **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** ДВМ-Нева (812) 325-11-05. **НИЖНЕВАРТОВСК:** Ланкорд (3466) 61-22-22. **ПЕРМЬ:** Гаском (342) 237-19-33. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** АйтИОН (8312) 63-01-53. **ТЮМЕНЬ:** Июкс-Техника (3452) 39-00-36, Торговый дом "Весы" (3452) 75-00-00. **КРАСНОДАР:** Иманго-Краснодар (861) 255-15-52. **НОВОСИБИРСК:** Квеста (383) 333-24-07, Арсиситек (383) 221-16-89, НЭТА (383) 218-22-18. **БАРНАУЛ:** Компьютер Трейд (3852) 66-69-00. **ЭЛЕКТРОСТАЛЬ:** Домотехника (257) 21488. **ИРКУТСК:** Комтек (3952) 25-83-38, Билайн (3952) 24-00-24. **КРАСНОЯРСК:** Альдо (3912) 21-11-45, Старком (3912) 62-33-99, Аверс (3912) 56-05-61. **ЛИПЕЦК:** Регард Тур (0742) 48-45-73. **ВОРОНЕЖ:** Сани (0732) 54-00-00, Рет (0732) 77-93-39. **ТОМСК:** Стек (3822) 55-71-43. **РЯЗАНЬ:** ДВК (0912) 90-00-00. **ЯРОСЛАВЛЬ:** Фронтекс (4852) 72-38-49. **ОМСК:** Технопарк (3812) 57-93-19, Лик-2000 (3812) 22-97-00. **АЛЬМЕТЬЕВСК:** Компьютерный мир (8553) 25-98-48. **ВОРОНЕЖ:** РИАН (4732) 51-24-12. **ЛАБЫТНЯНГИ:** КЦ Ямал (34992) 51-777. **ИЖЕВСК:** ЭЛМИ (3412) 50-50-50, Корпорация «Центр» (3412) 43 88 08. **СЫЗРАНЬ:** ООО "фирма Тект" (8464) 98-34-34. **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Трилайн (343) 378-70-70. **БЛАГОВЕЩЕНСК:** А-Эл-Джи Софт (4162) 31-70-14. **КИРОВ:** Портал (8332) 38-20-60. **ТАГАНРОГ:** Иманго (8634) 315-628. **ГОМЕЛЬ:** Компьютер Маркет +375 (232) 48-10-48.



Всё для Вас!

накопительная призовая программа

МегаФон-Бонус

Программа «МегаФон-Бонус» позволяет абонентам МегаФона получать баллы и обменивать их на минуты разговора, SMS, MMS и дополнительные услуги.

Выбери себе красивый номер или лучший тариф в Интернет-магазине
<http://shop.megafon.ru>

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации.
Подробности – в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru. На правах рекламы.



Подробности
по телефону

0510

Выбор изменений условий тарифа
возможен исключительно
из существующих у оператора в регионе
тарифов и тарифных опций.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

METROID PRIME 3: CORRUPTION | THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS | BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY | STRANGLEFIELD

194244 | ОКТЯБРЬ | 2007

КОДЕКС ВОЙНЫ



MIDWAY

JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD™



СТРАНА
ИГР

TIGER HILL
ENTERTAINMENT